



www.toca2.com



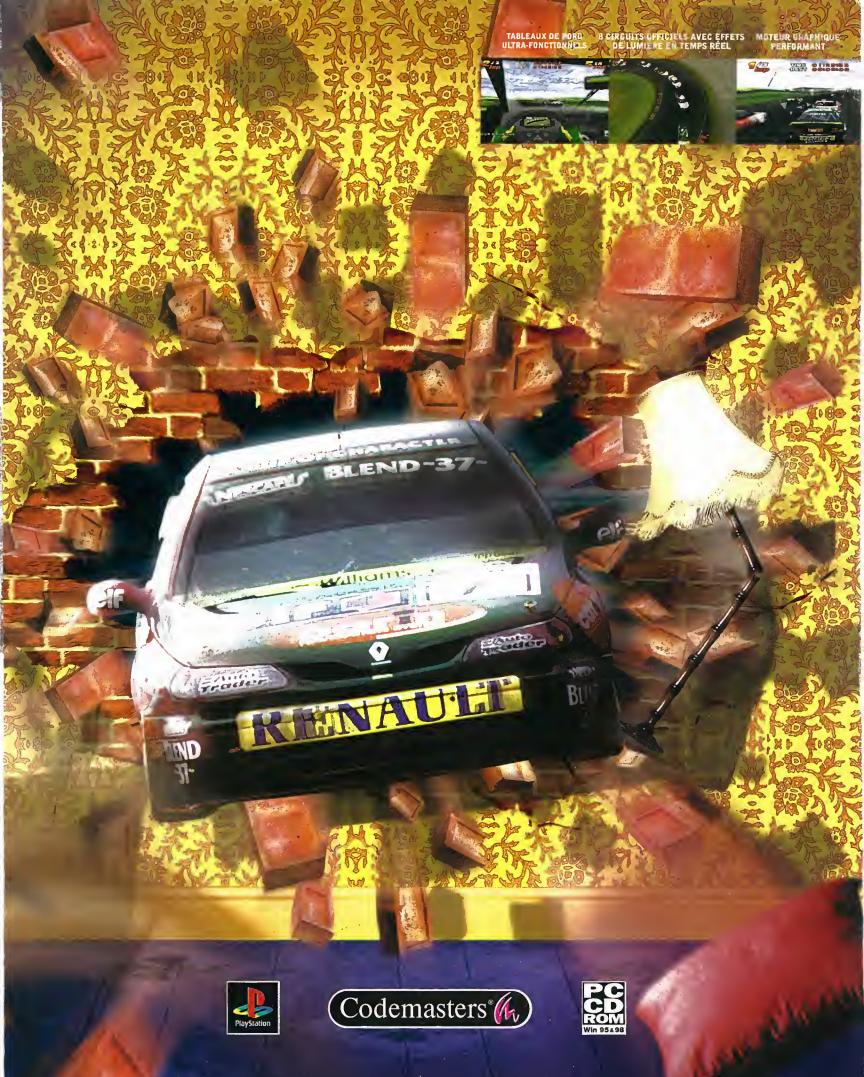


- 9 NOUVEAUX CIRCUITS INTERNATIONAUX ET 7 VOITURES DE SPORT SUPPLÉMENTAIRES
 - ARRÊTS AUX STANDS, RÉGLAGES TECHNIQUES DES VOITURES... ENCORE PLUS D'INTENSITÉ ET DE STRATÉGIE
 - GRAPHISMES HAUTE RÉSOLUTION ET MÉTÉO ALÉATOIRE EN TEMPS RÉEL
 - 7 MODES DE JEU DISPONIBLES DONT MODES MULTI-JOUEURS (EN LINK SUR PLAYSTATION)

NOUVELCES MARQUES DE VOITURES DE SPORT 8 ÉQUIPES OFFICIELLES ET LEURS 16 VOITURES 9 NOUVEAUX CIRCUITS INTERNATIONAUX







Sommalie

LES TESTS DU MOIS

| - BILLARD CLUB | 107 |
|------------------------------|-----|
| - CIVILIZATION:CALL TO POWER | 98 |
| - CORSAIRS | 104 |
| - IMPERIALISM 2 | 119 |
| - JACK NIKLAUS | 102 |
| - SILVER | 96 |
| - STARSHOT | 118 |
| - TANK BLASTER | 106 |
| - WARZONE 2100 | 108 |
| - WORLD WAR II FIGHTERS | 114 |
| - X-WING ALLIANCE | 88 |

LES PREVIEWS DU MOIS

| LEG I KET IETTO DO TITO | |
|-------------------------------|-----|
| - ATLANTIS | 159 |
| - BATTLE OF BRITAIN | 152 |
| - CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE | 165 |
| - DESCENT 3 | 164 |
| - FLEET COMMAND | 154 |
| - HELL COPTER | 166 |
| - MACHINES | 163 |
| - NORD VS SUD | |
| - OFFICIAL F1 | 153 |
| - PROPILOT | 156 |
| - PUMA | 167 |
| - RALLY 99 | 150 |
| - REDLINE | |
| - TANK RACER | |
| - TANKTICS | 160 |
| - UEFA | 161 |
| - WILD METAL | 169 |

est delte por in sociale MACHETE DISNEY PRESS.
SNC en capital de 10 000 F, baratrian-gérmat, NCS
Neutrine S-617 341397
Neutrine S-61

1th réductions prophiques : Christophe Gourdin, Stiphone Holi Maquetisies : Senio Caron, Cotherine Branchat, Joseba Ursaid, Hervé Droudélen Secrétaire de réduction : Simone Audissou Corvectius : Viviane Piles, Sonio Jensen Correctius richotrophilaus : Stichone Leferca

Courrier des Inctuers : monateur pomme de herre IRBNS - Tueste l'écupio PERVISTOS : Leurolo monitaire pomme de herre. Fishbone. Nico. Rob Justos; Lord Conque Heir, Pete Boule, èven la Fine de Heudinez. ISBNS - Ramon (Philippo Lourol). Rob Justos (Fichian ISBNS - Ramon (Philippo Lourol). Rob Justos (Fichian Lord Conque in Horre (Louron Sarriol). Rica (Alice Gosta). Paren le Printin (Phili Book). Isbns de la religion de la Printin (Philippo Lourol). Justos de la religion de la Printin (Philippo Lourol). Justos de la Robert (Philippo Lourol). Justos (Philippo Lour Directrins de publicate : Claudene Estabure
01 et 13 et 27 d.
Charghé de Calendie : Antolina Tomas 01 et 13 et 8 et
01 et 13 et 8 72 d.
Charghé de Calendie : Antolina Tomas 01 et 13 et 8 et
01 et 13 et 8 72 et 10 et 10 et 10 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et 10 et 10 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et 10 et 10 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et 10 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et
01 et 10 et 10 et 10 et
01 et 10 et
01 et 10 et 10 et
01 et
01 et
01 et 10 et
01 et

3415 Joystick Carter strongs Indige Interactive Conceptors - Mic Base Relations of Alexander - 18 Fredo Photographics - 1

Cesentare : Ridy 99

© Europeess 1999
Ge numbe comporte un mourt debeuropees più à l'intrins de moperies, sind uf on suppliment de 12 pages et un Châm girthis jais en traveller, qui en peuval in revolut sippliment de Châm ; phi debeuro de Châm ; phi debeuro, lard Genque



JOYSTICK

20 Niouzes Lands of Lore 3. Vampire.

0

Starfleet, Quake III, Baldur's 2 ; de la nionze jeux qui fait dans la nonveanté, il fallait le faire.

60 Reportage Microsoft Wanda fait partie d'une nouvelle secte : la Crosoftologie. À son retour du dernier ashram organisé par Billon à Scattle, elle nous a sorti de son sac en macramé des tas de trucs fleuris : Age of Empires 2. Midtown Madness, Frontier Wars, Starlancer et suriont Loose Cannon.



70 Reportage Cavedog Un nonvean savent multijonent sur le Internemennet: Boneyards. TA Kingdoms sera-t-il un putain de clone de Starcraft? Ça vons fait baver d'avance, mais nons ça nons colle un pen la fronsse, Sans compter Amen Zi Awakening, la refève du Canic-like ascendant aventure.

88 Les tests Les affaires reprennent. X-Wing Alliance, le simulateur de combat spatial ultime, arrive enfin tont auréolé de la sortie du deuxième trailer Episode 1. Entre autres joyensetés Indiques, on trouvera aussi vronnn! le World War II Fighters de Jane's et chipling! le nouveau Civilization: Call To Power d'Activ'.





R

3615
Joystick
Le complément
indispensable au
magazine



le docteur Kant écrans pour end Après avoir rep Cosmos 1999, intergalactique TuT2 et une G

ET AUSSI...

| SOMMAIRE CD-ROM | |
|------------------------|-------------|
| ABONNEMENT | 9, 121, 14 |
| COURRIER | 1 |
| NEWS | 2 |
| MINITEL | 85, 111, 14 |
| NIOUZE LANDS OF LORE 3 | 4 |
| NIOUZE VAMPIRE | 4 |
| NIOUZE STARFLEET | 5 |
| NIOUZE QUAKE III | 5 |
| NIOUZE 8ALDUR | 5 |
| QUOI DE NEUF ? | 5 |
| REPORTAGE MICROSOFT | 6 |
| REPORTAGE BRAVEHEART | 6 |
| REPORTAGE CAVEDOG | 7 |
| | |

| REPORTAGE 3DO | 7 |
|-----------------------|----|
| REPORTAGE FLANKER | |
| TOP DE LA RÉDAC' | 8 |
| RUBRIQUE BUDGET | 11 |
| TOP HARD | 12 |
| HARD VOODOO 3 | 12 |
| HARD TNT2 + G400 | 12 |
| HARD ISIS | |
| ANCIENS NUMÉROS | |
| C'EST LE DELCO I | 13 |
| RÉSEAU | 13 |
| BETA-VERSION FLY! | |
| 8ETA-VERSION HEROES 3 | 14 |
| D A | 17 |



Nestle France - 542 014 4







e de modification







8 types de villes, 16 classes de héros, 120 créatures de combat .



128 artefacts, 64 sorts, 4 écoles de magie.



6 campagnes, 3 points de vue sur chaque scénario.



Des graphismes 800





3D en résolution x 600.



Des modes multijoueur par LAN ou Internet.

CROES OF MIGHT AND MAGIC

www.heroes3.com



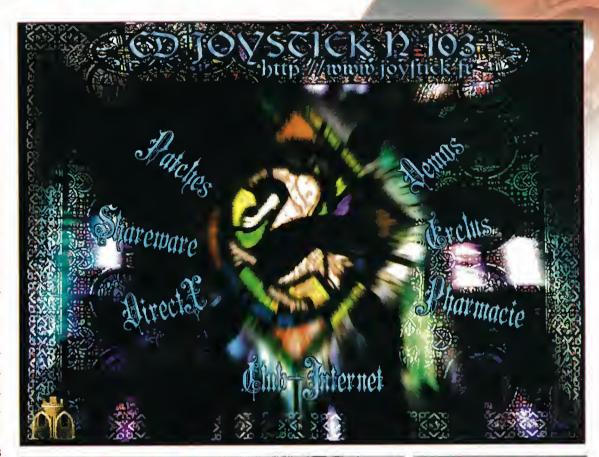


sommelie

Petite mise ou point : nous avons recu quelques e-mails de lecteurs éprouvont des difficultés à lire nos CD. Aussi, avons-nous procédé ò certaines anolyses et sommes arrivés à lo conclusion suivante : la bouffe de Quick est mellleure que celle du Moc Do. Non, c'est pas ço. Notre CD est correctement grové, dons les normes de toléronce officielles. Or il se trouve que certains lecteurs légèrement déréglés (je parle de lecteurs de CD-Rom, pas de vous) ou trop bon marché ne respectent pos ces normes, notomment lorsque l'on exploite la copocité moximole d'un CD, soit plus de 640 Mo. Nous sommes, hélas, fréquemment dons ce cos de figure. Du coup, ces lecteurs déréglés (pas vous) ne peuvent pos correctement occéder à la partie contenant le cotologue des fichiers du CD située tout à lo fin. Cela dit, les frites du Mac Do ont un léger avantage sur celles de Quick, mais c'est limite perceptible. Voilà pour la mise ou point. Concernant le CD de ce mois-ci, une bonne et une mouvoise nouvelle. Les démos sont excellentes, mais le CD est encore bourré ras la golette. Espérons que vous pourrez tous le lire. Ah oui, une dernière chose : nous devions ovoir Rollcage en exclu comme onnoncé sur la pochette. Ce n'est pos du tout le cas, et la faute en revient ò Psygnosis, société à laquelle nous n'en tiendrons point rigueur compte tenu des récents événements... Cette

compagnie mythique ferme en effet ses portes, et c'est bien dommoge. Espérons qu'ils trouveront un repreneur!

Lord Casque Noir



CEMENT DE TERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipe de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DDS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DDS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LDAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu.

essentiel GE(GD)

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECDURS\

Un antivirus pour DDS se trouve dans \DATA\SECDURS\UNZIPPER.

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires: WIN95, DDS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1: indispensable pour les jeux sous WIN9S (\DATA\DIRECTX6\DX61FRN.EXE).
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMDS\.

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Yous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6.1

co-rom n° 03



LES DÉMOS EXCLUSIVES

WORLD WAR !! FIGHTERS

Editeur: Jane's Combat Simulations Système: Win 95/98, Glide, Direct3D

Deux missions de six minutes vous sont proposées. L'une côté allemand, l'autre côté allié, vous montrent les capacités de WWII. Les affrontements ont lieu lors de la bataille des Ardennes, entre 1944 et 1945. Le réalisme des combats est excellent. Lors de vos tirs, vous voyez les douilles s'éjecter. Si par malheur, un ennemi vous mitraille de face, votre cockpit se fendille et un mélange d'huile et parfois de sang se projette dessus. Je

vous laisse présager de la fin... Yous n'y survivrez pas. Le crash est magnifique, les ailes se brisent, le moteur est éjecté d'un côté, tandis que la queue reste coincée dans les débris d'un immeuble. On ne peut faire mieux, WWII est un super simulateur de crash. Les couleurs sont un peu pisseuses, mais c'est normal : à votre avis, combien de jours de beau temps peut-il y avoir, dans les Ardennes ?

INSTALLATION DE LA DÉMO:

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WW2FGHT et diquez sur WW2FGHT.exe

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI:

Allez dans le menu Dêmarrer et ouvrez le répertoire Jane's Combat Simulations. La page des touches apparaît lors du lancement de la dêmo. Le mieux est tout de même d'avoir un joystick. Le Force



CLUB-INTERNET

Découvrez Internet gratuitement pendant un mois grâce à Club-Internet. Six bonnes raisons de vous abonner à Club-Internet : - Tout l'Internet pour 77 F/mois** (illimité*)

Pour toute information: 0 801 800 900





BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer sous enveloppe affranchie à Joystick, BP 2, 59718 Lille Cedex 9

| , " | ST | 31 | 3 |
|-----|----|----|---|
| | | | |

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°5) à JOYSTICK, pour 259 F au lieu de 218 F, soit une économie de 159 F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

Expire le :

Signature (parents pour les mineurs) :

Nom :

Prénom : _

Adresse :

Ville : _ Code postal :

Date de naisssance : LLL

19 📖

Sexe: MM F

Ordinateur:

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. I an (IIN") : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers : sur demande au 01 55 63 41 15.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Ab-Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



LES DÉMOS EXCLUSIVES

HALF-LIFE

Editeur: Sierra Système: Win 95/98

Doit-on présenter Half-Life ? Dois-je vous raconter les courses poursuites dans les couloirs, le cœur palpitant, les sursauts, les salauds de Marines et les monstres encore pires ? Non, je ne crois pas. Si vous n'y avez jamais joué, vous le découvrirez bien assez tôt grâce à ce niveau que vous ne trouverez nulle part, en dehors de cette démo. Et puis, si vous y prenez goût, venez donc déguster nos tours de vache sur le serveur de Joystick. On vous y attend en force.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire DATA\DEMOS\HAL-FLIFE du CD et cliquez sur HALFLIFE.EXE.

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1



MODE D'EMPLOI:

HALFLIFE.EXE. Pour configurer les contrôles et la qualité du graphisme, il suffit d'aller dans le menu

P166, 32 Mo RAM



ROLLCAGE

Editeur: Psygnosis

Système: Win 95/98, Glide, Direct3D

Rollcage va très vite, les bolides fusent de tous côtés, vous bousculent et vous retournent en moins de deux. Ultra-plats, ils collent au sol mais le moindre choc les fait voler à perpette. Du coup, pour aller plus vite vaut mieux rouler sur les parois plutôt que sur la route. Les armes qui équipent les engins permettent de remettre à leur place ceux qui se démarquent en allant trop vite. Pas de raison pour qu'ils dépassent les petits copains comme ça. En trifouillant un peu dans les options, vous pourrez faire varier les conditions climatiques, histoire de renouveler l'unique circuit de

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire DATA\DEMOS\ROLL-CAGE du CD et cliquez sur ROLLCAGE.EXE.





Nécessite l'installation de DirectX6.1. La carte accélératrice doit être Glide ou Direct3D.

MODE D'EMPLOI:

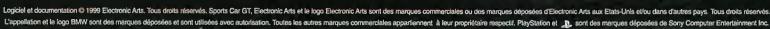
Le jeu se dézippe dans C:\JOYSTICK. Cliquez sur le SETUPEXE pour lancer l'installation. Ensuite, allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Psygnosis.

Dans le menu Options, vous pouvez changer les conditions météorologiques, vous y trouverez aussi les touches de contrôle. Le joystick est supporté, Force Feedback c'est encore mieux.

CONFIG MINI:

PII 233, 32 Mo RAM









GRUNTZ

Editeur: Monolith Système: Win95/98

Les problèmes de patatoïdes ne sont censés intéresser personne. Mais s'ils sont particulièrement loufoques, alors même le joueur obsédé par son jeu de la mort qui tue peut faire un effort pour rire un bon coup. Ce jeu simple et facile, avec ses animations humoristiques, saura vous dérider.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GRUNTZ du CD et cliquez sur GRUNTZ.EXE.

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI:

Le jeu s'installe dans C:\GAMES\GRUNTZDEMO. Cliquez sur Gruntdem.exe pour le lancer. Il se dirige entièrement à la souris.

CONFIG MINI:

P100, 32 Mg RAM



WORMS2 ARMAGEDDON

Editeur: Microprose Système: Windows 95/98

Les vers violets qui s'agitent dans tous les sens laisseraient perplexe tout chercheur qui se pencherait sur leur cas. Nous qui les connaissons bien, nous savons qu'ils sont vicieux, pervers et hargneux. Mais comment faire croire ça à quelqu'un qui n'en a jamais vu ? Un seul moyen : lui faire connaître

INSTALLATION DE LA DÉMO:

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WORMS2 du CD et cliquez sur WARDEMO.EXE.

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI

Allez dans le menu Démarrer, cliquez sur Team 17 pour lancer Worms.

Cliquer droit: pour choisir son arme

Fléche de direction avant/arrière : déplace la visée

Espace: tirer Entrée : sauter

Fléches droite/gauche : déplace le worm.

CONFIG MINI

P133, 16Mo RAM.,







LANDER

Editeur: Psygnosis

Système: Windows 95/98, Direct 3D.

Je vous défie de savoir comment piloter cet engin sans vous prendre des gamelles. Quatre petits boosters permettent de maintenir l'assiette du module et de le diriger, tandis qu'une tuyére centrale le maintient en l'air par injection temporaire. Le juste équilibre ne se trouve pas du premier coup. Yous allez bien galérer avant de le trouver.

INSTALLATION DE LA DÉMO:

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LANDER du CD et cliquez sur LANDER.EXE.

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI:

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Psygnosis. La liste des touches apparaît lorsque vous

CONFIG MINI:

P200, 32 Mo RAM



LIVEWIRE

Editeur : SCI

Système: Windows 95/98

Les histoires de petits poissons, moi je trouve ça plutôt difficile à avaler, à cause des arêtes sans doute. Depuis qu'on a un pingouin à la rédac', ils passent encore plus mal, vu l'odeur. Alors, quand en plus on me rajoute des puzzles dessus, moi je m'arrête. Mon estomac ne supporte plus.

INSTALLATION DE LA DÉMO:

Placez-vous dans te répertoire \DATA\DEMOS\LIYE-WIRE du CD et cliquez sur LIYEWIRE.EXE.

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI:

C:\IOYSTICK\LIVEWIRE\LIVEWIRE et cliquez sur RUNDEMO.EXE. Le poisson se dirige avec les fléches de directions.

CONFIG MINI:

P133, 16 Mo RAM





POUR CEUX
QUI SAVENT QUE
CE N'ETAIT PAS
DU CINEMA.

CLOSE COMBAT LEFRONT RUSSE



Commandez une brigade de choc sur les points chauds du Front de l'Est. Dans le feu du combat, vous devez agir vite, improviser, modifier vos tactiques à tout moment.
Vos soldats comptent sur vous.
Ne les décevez pas!

Ne vous laissez pas surprendre par les changements de climat durant ces quatre longues années de guerre; neige, boue sont autant d'ennemis auxquels il faut s'adapter. De l'avancement vous attend si vous empêchez la débandade ou le massacre de vos troupes. La guerre
s'éternise mais
la technologie
se perfectionne.
Choisissez vos
troupes parmi
plus de 300 unités
spécialisées,
100 armes,
80 véhicules et
armes antichars.

Menez vos troupes de la Place Rouge à Berlin sur des cartes plus grandes, conçues à partir de photos d'archives. Mais attention, si les cartes sont d'époque, le sort de l'histoire est encore entre vos mains.

Ollre de remboursement de 50 francs pour les possesseurs d'une version anlérieur de Close Combat (voir modalliés de l'ollre sur la boîte).

1999 Microsoft[®] Corporation. Tous droits réservés. Microsoft[®] corporation st Microsoft Closs Combet sont des merques déposées per Microsoft[®] Corporation sux Eists-Unis d'Amérique st/on dens d'autres pays.



Jusqu'où irez-vous?® Microsoft

www.eu.microsoft.com/france/jeux





MACHINES

Editeur : Acclaim Système : Win95/98, Direct3D

Machines est un jeu de stratégie entièrement en 3D. Les unités sont bizarrement des machines. De toutes les formes et de toutes les couleurs, elles s'activent à construire, détruire, et se battent comme des armées d'humains. Les affrontement se déroulent sur des planètes souvent sans atmosphère, d'où un graphisme tout de même bien sympathique. À essayer uniquement si vous n'avez jamais joué à Battlezone.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMDS\MACHINES du CD et cliquez sur MACHINES.EXE

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.

MODE D'EMPLOI:

Le jeu se dézippe dans C:\JDYSTICK\MACHINES. Il s'installe en diquant sur SETUP.EXE. Pour y jouer, lancez-le à partir du menu Démarrer. Suivez le tutorial dans le mode campagne pour connaître les touches et les fonctions des unités.

CONFIG MINI:

P200, 32 Mo RAM

IMPERIALISM2

Editeur: SS

Système: Windows 95/98

De prime abord, pas facile d'y comprendre quelque chose. Y a des icônes partout, on clique dessus et on pige pas ce qu'on fait, la bérézina quoi. Mais petit à petit, vos yeux vont se dessiller et vous allez pouvoir apprécier ce Civilization-like à sa pleine valeur. Les combats sont sympas, et il est suffisamment complet pour vous faire passer de longs moments.

INSTALLATION DE LA DÉMO:

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMDS\IMP2 du CD et cliquez sur IMP2.EXE

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

MODE D'EMPLOI:

Le jeu se dézippe dans C:\WINDDWS\DESKTDP\
IMP2DEMD_SETUP, il suffit de lancer le SETUP.EXE
pour l'installer. Ensuite, allez dans le menu Démarrer et cliquez sur SSI. Suivez le tutorial pour ne pas
yous perdre en route.

CONFIG MINI:

P200, 32 Mo RAM

QUEST FOR GLORY 5

Editeur : Slerra Système : Windows 95/98

Ce jeu de rôle est excellent pour les débutants. D'un abord simple, il leur complique la vie par des quêtes à résoudre, sans toutefois la leur rendre impossible. Dommage que le graphisme soit plutôt raté. La fausse 3D reste un peu sur l'estomac (NDLSR: Encore ?).



Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\QuestG5 du CD et cliquez sur OG5demo.EXE

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI:

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Sierra pour lancer Dragon Fire Demo. Le personnage se dirige à la souris ainsi que les combats. Avant de combattre, n'oubliez pas de yous équiper d'une arme.

CONFIG MINI:

P200, 32 Mo RAM

STARSHOT

Editeur : Infogrames Système : Windows 95/98

Un jeu de plate-forme pour enfants ? Non, ou sinon pour enfant doué, Ò car Starshot, bien que très mignon et coloré, est plutôt difficile à manipuler. Les angles de caméras autorisent rarement l'erreur. Apprétez-vous à avoir du mal à avancer.

INSTALLATION DE LA DÉMO:

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMDS\STAR-SHDT du CD et cliquez sur STARSHDT.EXE

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1, la 3Dfx est vivement conseillée.

MODE D'EMPLOI:

Allez dans Dptions pour connaître les contrôles, sinon contentez-vous de lire les indications que délivrent les caméras suspendues.

CONFIG MINI:

P200, 32 Mo RAM



TUROK2

Editeur : Acclaim

Système: Windows 95/98, Glide, Direct3D

Les lézards sont toujours aussi entreprenants dans la galaxie Turok. Alors, quand une belle minette vous appelle à l'aide, vous foncez pour la débarrasser de ses peaux vertes. Voraces et dangereux, ils vous attendent de pied ferme, et votre petit arc aura bien du mal à vous protèger de leurs griffes.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ TURDK2 du CD et cliquez sur TURDK2.EXE.

REMARQUE:

Nécessite l'installation de DirectX6.1

MODE D'EMPLOI:

Allez dans le menu Démarrer, cliquez sur Accaim. Allez dans Options pour paramétrer les contrôles et la vidéo

CONFIG MINI:

P200, 32 Mo RAM





<u>RESPONSABILITÉS</u>

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée audelà du prix d'achat du magazine.





ENTREZ DANS LA NOUVELLE DIMENSION DU SHOOT 3D MULTIJOUEUR



"J'ai vu la fusur du jau" duystick

RRA

" Des modes de production de la vouer de la vouer de la couper de la couper de la vouer de la vouer de la couper de la vouer de la couper de la vouer de la vouer

- Jusqu'à 32 joueurs via Internet ou LAN avec une fluidite inégalée
- Connexion Internet simplifiée : click & play !
- Le plus innovant des shoots 3D multijoueur : jeu en équipes, vision stratégique et missions tactiques
- Rendu graphique logiciel spectaculaire même sans carte 3D
- Accélération 3D pour cartes 3Dfx et Open GL

En partenariat avec



Une connexion réseau est nécessaire pour jouer

www.sierra.fr www.multimedianews.com

Excusez-moi de la platitude de cette introduction, mais quand même, r'est magique Internet. Là, je suis en vacances à Marseille. Je télécharge les mails du courrier (347, record battu!). J'éeris cette rabrique de là-bas. L'envoie le tont à Moulinex et, après l'effort. le réconfort : je file me descendre une limonade sons le soleil de la Canebière, Le courrier papier n'en finit pas de devenir marginal: vingt lettres. Tant mieux pour la forêt d'Amazonie. Joystick, Comrier des lecteurs. 124 mie Danton, TSA 51004. 92538 Levallois-Perret Cedex. C'est notre adresse papier. Et ppm2ter@joystick.fr . e est par le l'Internet de l'autoronte de le l'information.

Même les paranos se feront pirater

e travaille dans l'informatique, et je suis régulièrement confronté au fossé qui sépare les techniques existantes, leurs possibles applications d'une part et les utilisateurs d'autre part. Et les prolongements érentuels de cette situation me font un peu peur, je l'arone...

L'exemple cité dans le Courrier des lecteurs du n° 102, d'un particulier utilisant FIRC dans le cadre de ses loisirs, anquel on a inoculé un Troyen, est un cas de figure, certes frustrant pour la rictime, mais somme toute pas trop grare. Il en ra différemment d'un indépendant on d'une petite société travaillant arec un LAN, et qui se fait inoculer un Remote Explorer (NDLR) programme permettant de téléguider les machines via luternet) par exemple... Ça derient currément enunyeux dans le rus d'un médeciu, Et on peut continuer comme ça un bout de temps.

Nous sommes en fuit dans une situation où il devient excessivement difficile pour chacun d'embrasser tous les facteurs qui interrienneut an niveau de la sécurité informatique. En exemple flagrant est celui des systèmes de « call back », en Belgique, Très brièrement, un utilisateur donné désirunt se connecter à son domaine appelle ria son modem et s'identifie. La machine gérant les entrées call back coupe alors la communication et rappelle l'utilisa-teur à un numéro prédefini, l'avantage étant bien sûr qu'en vus de lucking, le résean ne rappelle pas chez le lucker mais bien an numéro personnet de l'utilisateur. Sur papier, très bien. En pratique, la société locale de téléphonie offre un service de déviation d'appel. géré par une machine dont le niveau de protection est tout simplement déplorable (20 minutes de hacking en démonstration, disons dix minutes en

Courier

réalité). Et voilà que nombre de sociétés (et pas des moindres, croyez-moi) voient leur niveau de protection tomber à zim

Le fait est que le nombre de ces failles est, exactement comme l'informatique, sujet à une croissance exponentielle. Il me paraît totalement irresponsable, voir non viable de la part des sociétés leaders en informatique, de teuter de commercialiser une pléthore de nonreunx projets alors qu'ils sont pleinement conscients, eux, des abus potentiels, Qui n'a pas entendu parler des « possibilités mirobolantes offertes par le I-Business », on encore de la maison gérée par ordinateur ? Loilà d'ailleurs un exemple sur lequel on peut spéculer à loisir : un train où l'on va. une connexion électronique sera d'ici dix ans anssi nécessaire que le gaz. l'électricité on le téléphone... Et bien sûr, comme Monsieur \(\) sera connecté à Internet, n'importe quel hacker moven pourra alors voir, écouter tout ce qui se passe dans sa maison, ou, si le cœur hii 'en dit, y fontre le feu en mettant en route son four à pyrolyse peudant toute la durée de ses vacunces.

Il s'agit d'exemples hypothétiques, unis qui illustrent ralablement de possibles effets de l'irresponsabilité et du mercantilisme, bien réels eux, des grandes corporations informatiques. Enfin, si je peux donner un conseil : agissez avec prudence. À la question « une disquette protégée en écriture estelle protégée contre les rirus? », cent pingonius interrogés répondent « pfirali... bien sûr, hé... patate hé... que c'est rrai ». Pourtant, c'est faux. Avok

our avoir récemment assisté à la démonstration, par un amateur. du piratage (on plus précisément du pillage) de l'ordinateur personnel d'un agent des services secrets américains, je confirme les craintes apocalyptiques d'Arok. Pour la petite histoire, le programment (français) du Virus de Troie. qui permet, via Internet, d'accéder à votre disque dur aussi facilement que si le pirate était devant votre clavier, travaille à ses heures perdues à un nouvean virus du même type qui se propagera à travers les fichiers .jpg (les photos quoi, même lues par votre browser Internet). L'avenir nous somit. mais ses dents sont pourries.

Fissa fissa

ors de vos tests, ponrquoi u'indiquez-vons pas de note concernant la difficulté des jeux testés, ainsi qu'une estimation de leur durée de vie (cur je considère ces facteurs camme ponrant influencer ma décision d'achat)?

P. Carretta-Dumont

a durée de vie est très délicate à jauger. et cela pour deux raisous : d'abord, elle dépend beanconp des qualités du joueur cusnite, les jeux étant de plus en plus longs, nous n'avons maintenant que rarement l'occasion d'arriver à leur terme. Évidemment, quand uu jen s'avère particulièrement court, nons le précisons dans nos tests (exemple parmi tant d'autres. Heart of Darkness). Quant à sa difficulté, elle est évoquée dans le test, ainsi que dans la mention « public ciblé », partagé en trois options ; débutant, tout public on hard core gamer.

arez-rous où il est possible de se procurer Liuux ? Pent-ou le télécharger? Samuel

et OS. dans sa version «brut» pèse 20 mégas, mais demande des compétences techniques importantes pour l'installation. Une version de 100 mégas, facilement installable, est disponible régulièrement dans le CD de la revne «Dream», on dans le connuerce (RedHat 5.2, environ 250 F).

quelle adresse doit-on euroyer des programmes pour que rous les metticz sur rotre (D? Fous ne le spécifiez januis!

Tous les e-mails de l'équipe se trouvent au www.joystick.fr

• roudvais savoir s'il est possible d'euroyer une soluce par Internet et d'être payé quand même.

Uvoyez vos spluces à Luijagro@club-internet.fr. Elles seront évidemment payées en cas de

publication. N'onbliez pas de préciser votre adresse.

ourquoi ne parlez-vons que très occasionnellement des émulateurs? Ces programmes envahissent le web et deviennent très impressionnants. Il suffit de goûter aux joies des jeux NEO GLO on de la MNTENDO 64 (sans parler de tons les jeux d'arcade de Capcom. Sega... et des consoles 16 bits...) pour devenir accro.

ous avez bien raison, pourquoi fidée ous avez men rasson, pour pour ne nous est-elle pas venue à l'esprit plus tôt? Suivant votre impulsion, nous allons désormais onvrir plusieurs nonvelles rubriques : « Pétard rigolard » sera entièrement consacrée aux plaisirs du cannabis. « Gustave Chourave » donnera des trucs et astuces pour voler dans les hypermarchés. Enfin. « Warez Balèze » vous expliquera comment vivre du commerce des jeux pirates. Blagne à part, c'est simplement que émulateur rime avec copie illicite. Un émulateur N64 par exemple, c'est en soit totalement anodiu, et pas répréheusible du tout. Mais pour qu'il fonctionne vraituent. il fant également possèder un dump des roms de la N64. Et finalement, le dump d'une puce. c'est une copie de celle-ci. Ét là, ça ue fait pas rire du tout Monsieur Nintendo. Vous conviendrez que le type qui vendrait une bécane totalement inspirée de la N64, pouvant faire tommer des jeux N64 sans l'accord de Nintendo, serait goullé. Un émulateur. c'est la même chose, mais sous forme de soft. Reste le délicat problème des émulateurs de machines auciennes. An hasard, un émulateur de Commodore 64. Bon, je ne vois pas trop qui se trouve lésé lorsque cette vénérable bécanc est émulée sur un PC, mais là, on tombe dans le flon juridique complet. Parler de l'émulateur C64 (ou Oric. on Spectrum ou...) dans Joystick, c'est pas très gênant, et on l'a déjà fait, mais se pose le délicat problème des jenx. Même s'il y a fort à parier que les avant droits de logiciels vienx comme Hérode s'en fontent totalement, le premier râleur exigeant une rétribution aurait la loi de son côté. Joystick est un magazine payant et le codeur (graphiste, musicien. voire éditeur) pourrait avec raison réclamer des sous. Comme il est matériellement impossible de contacter tous ces gens. ou s'abstient, mais je vous l'accorde (nous ne parlons pas de machines encore en activité. hein), c'est assez frustrant.

Licence exclusive du champion du monde de rallye, **COLIN McRAE** SUBARU TRELLI தூ MELLI <u>জার্টা</u> C'est vraiment un volant que vous voulez? www.colinmcrae.com Codemasters 4 La version PlayStation est compatible avac la manette © 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.

Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

LA PASSION. LA GLOIRE. LE FOOTBALL.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Ce nom évoque à lui seul toute la passion, la force, la ferveur de l'élite du football européen. Désormais, UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99, sur PC et PlayStation, vous offre l'unique opportunité de vivre chaque seconde de cette prestigieuse compétition.

Prenez le contrôle des plus grands clubs d'Europe et livrez des rencontres au sommet, dans des stades de légende, pour conquérir le titre suprême.

Un jeu de football explosif, incroyable de réalisme et aux graphismes superbes, qui vous plongera au cœur de la plus grande compétition de clubs au monde.

- Le seul Jeu Vidéo Officiel de l'UEFA
 CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99.
 Les véritables clubs, joueurs, maillots, logos et sponsors de la saison.
- Inclus: tous les clubs vainqueurs des années antérieures, du début de la Coupe de Champions à l'actuelle UEFA CHAMPIONS LEAGUE.
- De nombreux modes de jeu incluant l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, des matches amicaux, des tournois personnalisés et des matches scénarios uniques.
- Représentation fidèle et superbe de 21 des plus grands stades d'Europe.
- Commentaires en temps réel et introductions aux matches par Roger Zabel.
- Joueurs réalisés en motion capture et entièrement texturés. Intelligence artificielle sophistiquée.
- Toutes les statistiques actualisées de la saison 1998/99, affichées en tableaux graphiques haute résolution dans le plus pur style de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE.







Disponible maintenant









SAISON 1998/99









LE JEU VIDEO OFFICIEL DE L'UEFA CHAMPIONS LEAGUE





PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

J'ai toujours rêvé d'être éditorialiste. Juste éditorialiste. Le fait est au'écrire chaque mois un édito, et en vivre, paraît assez plaisant. Il suffit de sauter à clavier joint sur le premier sujet polémique qui traîne, et hop, l'affaire est dans le sac! Ce mois-ci, remarquez, pas grand-chose à se mettre sous la dent. Je commence assez mal cette carrière pleine de promesses. Il y a bien l'affaire Familles de France, mais Ivan développe ça dans les niouzes; pas la peine d'épiloguer, donc. Enfin, « de prologuer », pour être tout à fait logique. Bah, je pourrais évoquer les collections été 2 000, mais à part pour avoir une idée du look de Lara dans Tomb Raider 4, on se demande ce que ca viendrait faire ici. Notez, je la verrais bien en crépine de latex, façon Mugler, la Lara. Ou alors, le trip cosaque chic à la Gaultier. Le manteau en opossum, c'est pas top pour ramper sous les barbelés, mais ça en jette. Mhhh... décidément, je n'ai pas grand-chose à raconter, aujourd'hui. Vous avez vu ce soleil? C'est vraiment un temps à allez se balader au grand air. Sans portable, hein, juste une promenade unplugged. Tiens, je pense à un truc, là : si j'avais des mômes, je serais plus tranquille de les voir à la maison en train de jouer avec leur bécane plutôt que traînant dans les rues. Dans les jeux, on aborde parfois des sujets violents, mais aucun vidéomanlaque ne sniffe de la colle ou ne met le feu aux poubelles lorsqu'il joue. Je parle de VRAIE colle et de VRAIES poubelles et de VRAI feu. Ah ben tiens, ça y est, je le tiens mon sujet. Alors voilà, je trouve que... Ah flûte, plus de place. Tant pis. On me fait remarquer que c'est pas la première fois que je vous fais ce coup-là. Je vais me faire gauler à force. Disons que c'est un poisson d'avril. J'espère qu'aucune Fédération française de poissons n'y trouvera à redire.

Cyrille Baron

After RAVE

La découverte martienne de la semaine de la Nasa est située du câté du bassin nammé « Argyre Planitia ». Paur une fais, ce n'est pas un amas de rachers inutile, au une vague témaignage d'une activité sismique, mais bel et bien un smiley géant qui semble narguer la sande Mars Glabal Surveyar. Cantrairement au reste de la planète, le smiley est taut bleu (vair phata), preuve qu'il a dû gaber une substance un pail trap farte au trap hallandaise. Ban, là vaus êtes en train de vaus marrer camme des hyènes en pensant que c'est le paissan d'avril du numera. Pas de bal, vaus avez taut faux, car c'est super vrai, mais une blague a effectivement été glissée dans une news de ce numéra. Jeu cancaurs sans lat : devinez laquelle, et envayez-mai vas répanses.



Petite Perite Petite Pe

Ça n'a pas beaucaup de rappart, mais ça me fait blen rire. Juste après la première interview télévisée de Manica Lewinsky, une enquête a été faite auprès de 1 071 Américains adultes. 70 % d'entre eux ant affirmé qu'ils la trauvalent plus bête qu'ils ne le pensaient... En appliquant les lais de la généralité, an peut danc penser que, sur les 70 millians de persannes qui ant vu l'émissian, plus de 49 millions pensent qu'elle est effectivement un peu canne. La banne nauvelle, c'est qu'il y a une marge d'erreur de 3 %.

Mort annoncée du VIAGRA

On peut dire ce qu'an veut, mais à farce de faire le can, an se fait taujaurs avair. Paur exemple, les pharmacies américaines. En vendant au mande entier par le Net la pilule miracle « Viagra », ils viennent de se faire gauler par les autarités fédérales américaines. En effet, la délivrance de médicaments est très légiférée, Outre-Atlantique, et cette législatian s'applique à taut suppart de vente. Paur caincer les quelques derniers revendeurs

à la sauvette de la pillule miracle, un label sera danné à quelques pharmaciens, triés sur le valet, paur qu'ils puissent exercer sur le réseau, et mettre ainsi les éventuels cantrevenants hars circuit.

Premier round

Bill GATES
SÉNERVE
EN PLEIN
PROCÉS
SI VOUS CONTINUEZ,
JE VAIS TOUS VOUS
PENDRE PARLES
de
la de
manq
de
SILENCE OU
JE FAIS
EVACUER

Le 26 février dernier, s'est achevée la première partie du pracès appasant 19 États américains au manapale de Micrasaft. Au caurs de l'auditian, la défense de Micrasaft est apparue plutât faiblarde, dans la mesure aù le manque de préparation des témains de la défense n'avait d'égal que leur manque manifeste de canvictian et de crédibilité. De plus, le gauvernement a carrectement fautu la pagaille, dans certains systèmes clefs, en mettant en daute le ban fanctiannement des praduits incriminés de

Micrasaft. Paur finir, lars

d'un des derniers jaurs

d'auditian, le juge a juste engueulé Rabert Muglia, respansable, paur Micrasaft, du dévelappement des lagiciels paur bureaux et serveurs. Dans 6 semaines, le cauvert sera remis, paur le deuxième raund.

CA SAILE



Fox Interactive nous annonce la sortie imminente de « Alien vs Predator ». Ok, c'est simplement la cinquantième fois qu'on doit vous le dire, depuis six ou huit mois, mais cette fois-ci, on



Homme implorant avant le coup de mâchoire.

est sérieux (dans la limite du raisonnable, hein)! On pourra donc, d'ici peu, se glisser dans lo peau d'un étranger (un alien), d'un prédateur (un predator), au encore d'un matelot spatial (un space marine), pour massacrer l'un des deux autres protagonistes adverses jouables. Autant dire taut de suite que chacun des camps est équilibré par rapport aux autres, et qu'il est inutile d'espérer un quelconque grosbillage en jouant toujours un predator. Vous mourrez à la même vitesse que les autres espèces en jeu, quel que soit le camp que vous ourez choisi ; toutes les armes mises à votre disposition seront d'une redoutable efficacité.

Là ou ça devient excitant, c'est qu'en réseau, il y aura dans le même terrain des teams d'aliens, de predators, et de marines, avec autant de tactiques différentes à adopter... Faites chauffer la colle!

Non rien

France Telecom vient de lancer le bêta-test de son service de jeu francophone, sorte de pot-pourri online de trucs divers consacrés au domaine ludique... Zut, pas moyen de me souvenir du nom de ce machin... Dessus, les joueurs pourront découvrir de nombreuses informations sur diverses choses, telles que... Mais où ai-je mis ce Post-it? ... Pour découvrir tout ça, et bien d'autres choses encore, il suffit de se rendre sur le site du... C'est dingue comme on n'arrive pas à lire les url imprimées en bleu, à travers des lunettes de soleil. Enfin, qu'importe, des années d'augmentation des communications locales nous ont appris que le plus important, quand France Telecom prépare quelque chose, c'est d'être au courant de son existence.

Wealth FARGO

Repérée sur un communiqué de presse de Virgin Interactive/interplay une phrase brillante du non moins brillont
Brian Fargo, président d'interplay et producteur (doué,
j'insiste) de Fallout. Je ne résiste pas au ploisir de vous
la livrer ici : « Ces accords vont nous permettre de
réduire nos effectifs » Bon Dieu, mais c'est que
j'oi de l'admiration pour cet homme. Quelle
transparence dans les projets du grand
potronat, quelle expérience de la gestion du personnel. Encore

Quatrième Guerre MONDIALE

Y a d'la joie dans l'électronique ! Si l'armée américaine étudie, de son côté, la stimulation à distance des cafards, pour espionner des installations ennemies, les Japonais, eux, étudient la possibilité de prendre un rat de laboratoire, de le barder d'électronique de surveillance, et d'envoyer l'animal sur le front. Ca bouffe les cafards, un rat ?

Culturellement différents

Encore un truc qui me fait bien rire, et qui n'a pas beaucoup de rapport non plus... Quoique. Pour chambrer les vins rouges, certains grands restaurants nord-américains se servent sait d'un micro-ondes, soit d'un lavevaisselle. J'ose plus auvrir mon PC.





Sanyo et Kodak, les géants japonais et américains, s'associent pour concevoir des écrans plats utilisant une nouvelle technologle, celle des diodes organiques électroluminescentes. Il serait à craindre qu'ils utilisent pour cela un dérivé de luciférine, une putain de molécule sataniste. Les premiers produits seront loncés en 2001. Faites vite, sinon je vais mourir de rire, à force de posser, dans les boutiques de hi-fi, devant ces conneries d'écrans à plasma à 200 000 F.

À VENDRE,



studio, 250 francs

Dance E Jay, on connaît, on l'utilise : c'est un programme de son de niveau professionnel au prix d'un jeu budget.

Dance E Jay 2 vient de sortir et proposera plus de 1000 échantillons, 500 sons de batterie, une boîte à rythmes, des tonnes d'effets, une table de mixage 16 pistes et un didacticiel. Tout ça paur moins de 250 balles. C'est entièrement en français et ça tourne sur un P 100 équipé d'une carte son 16 bits. Pour la sortie, un concours du meilleur marceau est organisé. Le gagnant verra sa musique clippée et diffusée régulièrement sur MCM pendant une semaine. Comme c'est souvent le cas avec les cadeaux, celui-ci est à la fois très généreux et un peu honteux.

TELEX

Dons la rubrique réseau du Joystick 102, on vous parle d'un site sr Grand Prix Legends. Mais une erreur de moquette obsolument horrible s'est produlte : il n'y a pas l'adresse. Lo voicl, du coup : http://www.grandprix2.com/gpl/

Allez hop! Au violon!

Après les jeux de rôle qui rendent fanatique, les ordinateurs qui rendent épiteptique, les jeux vidéo qui rendent psychotique, on va bientôt nous dire qu'Internet rend frénétique. Ça s'est passé à Rome, au début du mois de mars. Un jeune internaute qui avait surfé soixante-douze heures d'affilée a été retrouvé souffrant de confusions mentales, d'hallucinations et de délires. Il a été hospitalisé illico. À des milliers de kilomètres de là, au même moment, un cheval à qui l'on avait injecté 2 litres de jus de tamate, est mort dans d'atroces soufrances.



Non, on ne vous demande pas d'être le parrain d'un gamin en photo par prélèvements bancaires interposés, on vous demande juste d'aider quelqu'un. Ce quelqu'un, c'est Kazutoshi lida, un créateur japonais atypique, décalé et génial, connu pour avoir réalisé des jeux étranges comme Aquanaut's Holiday (un simulateur de poisson) sur Playstation. Il est actuelle-

ment en train de créer un nouveau jeu nommé «Doshin The Giant», mélange de Marlo et de Populous, où le joueur incarne un géant qui doit faire de bonnes actions pour les humains comme déplacer des montagnes, tirer un continent, ou replanter des arbres, le tout en 3D temps réel avec terraforming. La difficulté du titre vient du fait que plus le géant devient populaire, plus il grandit, rendant chacun de ses pas très dangereux et transformant ses chutes en véritables seïsmes. Le jeu est prévu paur le nauveau support de Nintendo, le DD64 (espèce de lecteur de mini-disc pour Nintendo 64) qui sortira au Japon en juin prochain. Cet appareil en retard de 2 ans sur sa sortie ne risque pas de connaître le succès d'un ticket repas en 45, ce qui est gênant pour notre ami Kazu, qui voudrait que son jeu soit joué et almé par le plus de gens possibles. Le soft, qui nécessite un support sur lequel on peut ré-inscrire en permanence des informations, pourrait tourner sur PC, mais ce brave Kazu ne connaît pas le monde des éditeurs PC. Si vous êtes un éditeur ou un professionel de la distribution et que vous avez envie de tenter le coup, n'hésitez pas et ecrivez-lui (en anglais ou en japonais) à l'adresse suivante: masuyama@dabb.com. Merci pour lui!



Blizzard a décidé de porter un gros coup aux hackers qui se multiplient, encouragés par le laxisme des programmeurs de jeux comme Diablo. Ainsi, cette fois-ci, ils osent menacer les piratins de représailles de type judiciaire, alors que c'est justement ces possibilités qui rameutent la majeure partie des clients de Blizzard, à savoir des gamins de anze ans. C'est vraiment l'hôpital de merde qui se fout de la charité.

e va

Notre bon docteur Kant o jeté un coup d'oeil dans les entrailles de la Playstation 2. Il a été positivement impressionné par la bestiole, et voici les organes qu'il a pu identifier : 32 Mb de RDRAM (un type de Ram qui ne sera dispanible sur PC qu'à parlir des Pentium 3). La console gère les Nurbs (une manière de construire les objets 3D avec des courbes, et non plus des polyganes). Le processeur est cadencé à 300 mHz seulement, mois secondé par toute une botterie de processeurs dédiés, qui le déchargent d'un nombre important de tâches. La machine est équipée d'un port USB et d'un part IEEE 1394, servant respectivement à la connection d'appareils grand public (caméscopes, appareils photo numériques, etc.), et au transfert de données à haut débit (vidéo, par exemple). Le suppart des jeux, camme prévu, sera le DVD, et le lecteur de la cansole devrait pouvoir lire les DVD vidéo. « Devrait » porce qu'en interne chez Sony, les gars du département DVD voit arriver l'engin d'un d'un très sale œil. Une autre interrogation concerne les jeux disponibles à sa sortie; pour le moment, peu de boîtes disposent du kit de développement et un an, c'est peu pour faire un jeu. Le son est en AC3 et DTS (qualité cinéma). La technologie de gravure utilisée est en

18 microns, ce qui implique des coûts de fabrication très élevés. MOI MEME, D'AillEURS, J'AI ADOPTE PLUSIEURS PETITS NURRS, TAPOTE TAPOTE 6NO

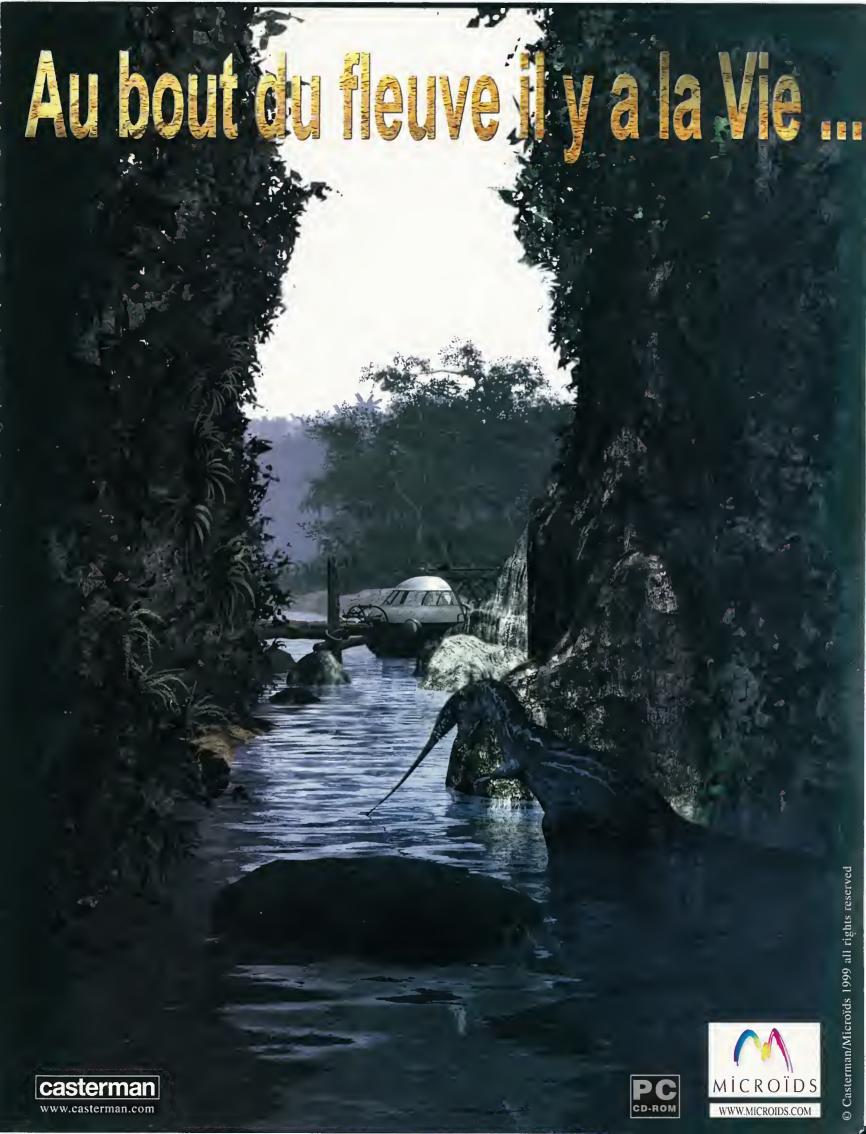
Mais vailà le caup de maître : la Playstation 2 sera compatible avec la première Playstation, ce qui amènera tout naturellement les 50 millions de possesseurs d'une Playstation à acquérir cette nouvelle console, tout en conservant leur ludothèque. Sa sortie au Japon est prévue pour mars 2 000, à un prix d'environ 2 000 francs. Je comprends soudain ce qui a motivé Sony pour prendre le risque de restructurer entièrement son activité autour de ce projet.

Micrasoft vient de le reconnaître officiellement : sur certaines machines, un bug aux raisons obscures fait planter Windaws 95 et 98 au baut d'exactement 49,7 jours d'utilisation cantinue. Paraît que c'est très précis, qu'on peut alors se servir de son PC camme d'un gros sablier.

CA FOUT A HONTE

La Fédération Française des Associations d'Infirmes Mateur vient d'ouvrir san site web. L'internaute pourra ainsi se pracurer un maximum d'informatians sur tous les types d'infirmités matrices cérébrales. Paur mémoire, an canstate, en France, la naissance de 2 000 bébés atteints de ce mal. Le site permet aussi de s'auvrir à des dialagues. www.ffaim.org

Ce serait une insulte que de penser que vous n'avez pas entendu parler de l'affaire Estelle Halliday / Altern.org, tant les médias se font un plaisir de rapporter ce qui s'est passé sur le Net. Toutetois, voici un bref résumé pour les ermites qui nous lisent. L'histoire se déroule en sept temps. 1: Estelle Halliday, mannequin connu, se dessape sur la plage, touffe à l'air, et se fait prendre en photo par son petit copain-chauffeur-garde du corps (rayez les mentions inutiles). 2: les photos atterrissent on ne sait pas trop comment dans un magazine, puis sur une bonne dizaine de sites web. 3: l'avacat de la « belle » porte plainte contre Altern.org, l'hébergeur qui abritait gratuitement une page en possession de ces images, entre quelques centaines d'autres. 4: pracès cantre Valentin Lacambre, respansable d'Altern, qui le perd et dait débaurser 400 000 F (nouveaux). 5: Valentin, pas content, ferme les 41 000 sites qu'il hébergeait pour tenter de fédérer autour de lui les sans-abris, et bien d'autres. 6 : lettre de Dominique Strauss Kahn, qui ne peut pas faire grand chose, mais qui souhaite bon courage à l'hébergeur. 7: Arctor efface les photos en question de son disque dur, ainsi que celles, quasi identiques, de Vanessa Paradis avec sa copine nue sur une plage, et d'Emmanuelle Béart en train de se gratter poil en Provence. Tout sur www.aitern.org



ACUS

Flight Simulator

Microsoft a largué quelques renselgnements sur ce que devait être Microsoft Flight Simulator 2000, avant de les retirer de ses pages, inexplicablement, quelques jours



plus tard. Ainsi, le jeu de base devrait comprendre plus de vingt mille aéroports Internationaux, et au moins le double de scènes détaillées. Le graphisme serait porté à trente-deux mille couleurs, avec des reliefs plus réalistes, réalisés d'après des relevés géographiques. Enfin, on devrait voir des textures conformes, selon les saisons. Les nouveaux avions présents dans le jeu de base comprendront un Concorde de chez British Airways (SIC), ainsi que le tout nouveau fleuron de chez Boeing, le 777-300. Les autres avions se verront adjoindre des cockpits virtuels et une instrumentation plus réaliste. Le contrôle aérien sera inclus dans la simulation, et de plus, ira repêcher les données de la F.A.A. sur le Net. Quant à la radionavigation, elle profitera de la collaboration de Microsoft avec Jeppesen.



ILS ONT SORTI LA COMPIL' INTERACTIVE DU DEAD" POUR I.MAC! GOOD VIBES ... COOL! GOOD VIBES ...

L'incontestable succès commercial de l'1-Mac, le support de l'Open GL et surtout les ports d'Unreal, Quake II et Quake III, ont tourné la tête aux éditeurs. La majorité des jeux utilisant ces moteurs sont annoncés pour Mac : Werewolf The Apocalypse, Experience, Wheel Of Time, Duke Nukem Forever, Unreal Tournament, Daikatana et Heretic II, entraînant dans leur puissant sillage nombre d'autres jeux basés sur des moteurs originaux : Diablo 2, Settlers 3, Drakan, Messiah, Shogo, Blood 2, Alien vs Predator, Falcon 4, Carmageddon 2, Fly!, Imperialism 2, Age Of Empires, Rainbow Six+M.Pack, Tomb Raider Gold et III (le II est déjà sorti...), Total Annihilation, Civilization II:Call To Power, Caesar III, Creatures 2, Interstate '76, Oni, Railroad Tycoon II, Screamin' Demon Over Europe, SimCity 3000 et Zork Grand Inquisitor. Enfin, les adaptations d'Half-Life et de Team Fortress sont confirmées. Dans le futur, les sorties Mac encaisseront tout de même un retard de trois mois en moyenne sur leurs versions PC. À moins que les projets soient abandonnés, comme c'est le cas de 90 % des portages Mac depuis des années.

Virus virus

Le virus CIH, vous vous souvenez ? Il était particulièrement malicieux et crainteux pulsqu'il se permettait de reflasher le bios de votre machine, tout du moins essayait-il. Voici, en direct du pays des yankees, la version 1.2 du virus CIH prévue pour foutre le bordel le 26 avril. En cas

d'essais intructueux dans l'effacement du bios de votre bécane, il se mettro purement et simplement à réécrire des 0 et des 1 sur la plupart de vos tichiers présents sur le disque dur. Bon, bien entendu, cela signifie que vous vous devez de posséder un anti-virus digne de ce nom (de type AVP), et qui plus est de l'upgrader. Mais, au-delà de ça, pourquol ne pas mener une cyber enquête pour retrouver l'auteur et lui graver des 0 et des 1 au fer à souder sur le crâne, ou encore lui taire entrer un à un les étéments de son PC (y compris son moniteur 21 pouces Goldstor) dans son cul. En tout cas, moi, si j'étals tabricant d'anti-virus, je crois que je me laisserais tenter, en répandant ces petites merveilles de par le monde.

Windozh

"Korvoin Windows 98
diboan adrugarez d'ar skoaell
eeun ". C'est pas de
l'Ousbek, mais du breton des
bois (rien à voir avec le breton
des plages, plus vulgaire) et
c'est tiré du premier livre
dédié à l'informatique
entièrement en langue
bretonne (160 pages).
Même que ça veut dire
"Exploiter Windows sans
difficulté". A part celle de

la langue, bien sûr.

Telex

Au jeu des licences, Ubi Soft veut concurrencer Infogrames : Ubi a signé avec Warner Bros pour réaliser un jeu sur Batman. Bah, du moment qu'ils motion-capturent Michelle Pfeiffer...

E choses

Du 3 au 11 avril 1999, se tiennent les 20° Salon du Modélisme et 14° Salon du Jeu. Tout ça, à la porte de Versailles. Venez nombreux, laissez votre temme garer la voiture et, pendant qu'elle se prendra la tête, vous aurez l'occasion de vous émerveiller devant des miracles de miniaturisations, sans pour autant qu'elles vous tassent penser à des circuits imprimés. Quand vous aurez tini de vous émerveiller devant toutes ces petites choses concoctées par des petits doigts aussi talentueux que doués, vous pourrez taire un tour au Salon des Jeux de rêtlexion et de simulation. Ainsl, vous pourrez



simuler, rétléchir, rétléchir à simuler ou encore, simuler à rétléchir. Après ça, vous pourrez aisément récupérer votre temme en train de jouer avec des trains à vapeur et des machinistes (voir photo ci jointe).





AUTO-COPIEURS

Deux vétérans de
Blizzard ayant travaillé sur Diobla viennent de tander leur boîte, Click
Entertainment, et de signer leur premier
controt avec Acclaim. Il s'agira d'un jeu de râle /
actian bien sûr, qui, déjà sur le popier, rappelle
étrangement Diabla 2, mois aura paur toile de fand un
Japon médiéval fantastique.

Monsieur

Itex Corporatian, une campagnie de vente par Internet, a intenté une actian en justice cantre monsieur X, auteur anonyme de longues attaques envers ladite compagnie sur des farums de Yahoo, tentant de forcer le pravider à lui livrer le nom du coupable. En France, ça n'aurait pas tait un pli, et il n'aurait fallu qu'une demi-secande pour que l'hébergeur ou le provider lâche le nam au l'IP du respansable, sans même s'inquiéter du bien fandé de la requête. Aux États-Unis, au mains, la cammunication faite de manière anonyme tambe sous le coup du premier amendement qui pratège ce genre de droits. Par contre, an y brûle des nairs, ce qui est mains fair-play.

LINUX MOINS SEUL

IBM a annancé san sautien au système Linux. Faudra s'attendre à vair débarquer ce système d'explaitation en série sur les bécanes d'IBM. Intel n'est pas en reste, puisque, de san côté, il annance une adaptation de Linux à sa prachaine architecture 64 bits. Au milieu de taut ça, il faut rappeler que le ministère de l'Éducation nationale français utilise accasionnellement, mais très afficiellement, le système. Du caup, Linux vient de prendre, en deux temps trois mauvements, 17 % de parts de marché. Paur mémaire, Claude Allègre est un farauche partisan de Red Hat 2.5, tandis que le Syndicat national des enseignants prône l'utilisation du prampt Unix, un rien rétragrade, ce qui est une cause de dissension supplémentaire.

Les mysteres de L'ADAPTATION

Will Smith, Kevin Kline, Kenneth Branagh et Salma Hayek (la superbe mexicaine d'Une nuit en enfer), tel sera le casting de l'adaptation cinématographique de la série culte Les Mystères de l'Ouest. C'est à SouthPeak Interactive qu'incombe la lourde mission d'en tirer, comme il se doit, un jeu bâclé, faible et convenu, sur PC et PlayStation.

France Telecom.com.com

Saurce Yahaa France : le tribunal de grande instance de Nanterre a candamné W3 Systems, une saciété spéciolisée dons l'enregistrement de nams de domaines, à reverser 1 million de trancs de dommages et intérêts à lo compagnie SFR. La raison ? Ces derniers ovaient tout bonnement enregistré sfr.cam paur tenter de le revendre à la Lyannaise des eaux. Le plus drâle dans l'affaire, c'est que pour tenter de forcer la main à SFR, la page de str.com envayait directement le connecté chez... France Telecom.

Touche pas Ma bite et mon cigare!

Il est furieux, le président des États-Unis, Bill Clinton. Face à la mise en place publique de ses coups de canifs à son contrat de mariage, monsieur le président a décidé de faire le ménage. Ainsi, il vient de lancer une « actian du gouvernement tédéral en matière de pratectian de la vie privée sur les réseaux électraniques ». Et dans « électronique », Il y a le mot « nique », définitivement.

CYBER PATROL ""



CNN Interactive nous éclaire un peu sur ce qu'est le travail des ouvriers de Cyberpatrol. Cyberpatrol est un logiciel appartenant à TLC (donc Mindscape) et chargé d'empêcher le bambin, un rien débrouillard, d'aller mater des sites contenant de la foufoune ou de la drodrogue sur Internet. Pour ce faire, le logiciel installe sur votre disque dur une liste (la Cyber-Not list), constamment mise à jour, des sites « interdits » rassemblés par des équipes composées de parents, de professeurs on d'étudiants bostoniens. Ces derniers passent leurs nuits à reluquer les sites contenant de telles atrocités, et ce pour la protection de nos chères têtes blondes (enfin, les vôtres, moi je hais les enfants). Que grâce soit rendue à ces êtres recensant des lieux interdits, les classant en plusieurs catégories (nudité, satanisme, langages équivoques, drogue, etc.), mettant ainsi en jeu la survie de leur âme éternelle et risquant à tout moment de tomber sur les photos d'Estelle Halliday à poil. Bon, c'est décidé, je m'engage.

Telex

Juste après la sartie de Weapans Factory 4.5, les auteurs parlent d'ares et déjà d'une versian 4.6.

LANGUE DE PUTE

Taus les mais, man rédacteur en chef vient me vair en me brandissant CTW, l'hebda angla-saxan cansacré au marché du jeu vidéa, en espérant que je puisse en retirer des news quelcanques. Ce mais-ci, camme d'habitude, le jaurnal est vide, à part des patins du type « Blaugladas rachète Micrapawaa Interactive paur 654 Pétra-écus », que j'éviterai de vaus devailer, de façan à ce que vaus ayez une banne surprise larsque vaus en parlerez entre potes. Ah si, tiens, y a quand même un truc intéressant : les chiffres de ventes des principaux magazines micra et cansales anglais.



ces six derniers mais. Celui qui naus intéresse est situé dans le tap 5 des revues dant les ventes sant en chute libre. Le premier d'entre eux, qui a perdu 59.5% de ses lecteurs depuis six mais, est Mac Farmat.

en tranches

Steve Ballmer vient de prendre la décision de séparer les activités Micrasaft en quatre catégaries différentes, afin que chacune d'entre elles répandent avec précision, et dans les délais les plus brefs, aux attentes du client. Si ça, ça ne ressemble pas à un décaupage préventif, suite au pracès anti-trust qui est en cours cantre la saciété de Seattle ! En taut cas. ça en a l'adeur.

La Playstation PORTABLE?

Alors que tout le monde s'extasie sur les caractéristiques de la Playstation 2, la plupart des japonais font la queue pour acquérir le Pocket Station, ce petit objet qui pour des raisons que l'on ianore, n'a été tiré qu'à 60 000 exemplaires, pour une population Playstation japonaise de 14 millions. Cet appareil, qui pour simplifier est

comme un Pole Position-like.

une Memory Card avec un petit écran, permet au possesseur de pouvoir jouer à des petits jeux dans le métro ou dans

une soirée chiante. De retour chez

lui, le joueur peut profiter de ce qu'il a gagné dans les mini-jeux, en échangeant son score contre de l'argent ou des objets dans les jeux de rôle, par exemple. Dans le cas d'un jeu de baston, il sera possible d'emmener avec soi son combattant et de l'entraîner, pour avoir un personnage beaucoup plus puissant, de retour chez soi. Les mini-jeux sont assez nombreux, et parmi eux, on retrouve des grands classiques d'il y a 20 ans,

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989 ENTURY OFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU 48H CHRONO

EN ()

04.73.60.00.18

WWW.CENTURY-SOFT.COM FAX 04.73.60.00.17

| ABSOLUTE FOOTBALL Vf | . 2B5 |
|--|-------|
| AGE OF EMPIRE 2 vf | 319 |
| ART OF WAR - BATTLE PACK 1 | 330 |
| BATTLE OF BRITAIN of | |
| CIVILIZATION call to power vf | 319 |
| COMMANDOS:sens devoir vi | |
| CORSAIRES vf | 279 |
| DETHKARZ vf | . 279 |
| DEIMARZ VI | 2/9 |
| DISWORLD NOIR VI | 349 |
| DRIVER vf EARTH WORM JIM 3D vf | 325 |
| EARTH WORM JIM 3D VI | . 279 |
| EAST FRONT 2 | . 339 |
| FIGHTER SQUADRON vf | |
| FIGHTING STEEL | 335 |
| FOOTBALL world manager vf | 289 |
| GTA LONDON | . 199 |
| GTA LONDONGUY ROUX MANAGER 99 vf | . 295 |
| HEROES MIGHT & MAGIC 3 | 335 |
| IMPERIALISME 2 | 310 |
| L'AMEDZONE M | 320 |
| LANDS OF LODE 3 M | 310 |
| L'AMERZONE vi LANDS OF LORE 3 vi LEAD & DESTROY uprising 2vi | 1017 |
| L'ENTRAINEUR 3 vf | 210 |
| AMC ALLEVA | 220 |
| MIG ALLEY VINORD CONTRE SUD nf | 005 |
| RED GUARD VI | . 290 |
| | |
| RESIDENT EVIL 2 vf | 289 |
| RETURN TO KRONDOR VI | .319 |
| RUAD IO MUSCURI DI | 745 |
| SILVER vf STARCRAFT; 8ROODWARS vf | .329 |
| STARCRAFT: 8ROODWARS vf | . 195 |
| SOUTH PARK VI | .319 |
| SPORTS CAR GT vf | 319 |
| SUPERBIKE world champion v | f319 |
| TANK BLASTER VI | .249 |
| TANK BLASTER VI TOCA TOURING CAR 2 VI | 319 |
| TOTAL ANNIHILATION kingdom | 310 |
| V.PALIV vf | TEI |
| V-RALLY VI | 206 |
| WARTONE GLOGGE CHILL | 225 |
| WARZONE 2100 vf WORLD WAR 2 FIGHTERS vf | 225 |
| WURLD WAR 2 FIGHTERS VI | 333 |
| X-WING ALLIANCE VI | 329 |

| 101 AIRBORNE JUIN 44 vf | 295 |
|------------------------------|-----|
| ACTUA TENNIS VI | |
| AGE OF EMPIRES VI | 240 |
| | |
| AGE OF EMPIRES scénario vf | 245 |
| ALERTE ROUGE l'intégrale vf | 249 |
| ALPHA CENTAURI VI | 335 |
| | |
| ANNO 1602 vf | 299 |
| APACHE HAVOC vf | 335 |
| ARCANES vf | 289 |
| ARMY MEN vf | 199 |
| BALDUR 'S GATE VI | 315 |
| DALDUK 3 GAIE VI | |
| BLACK DAHLIA vf | 299 |
| 8LOOD 2 | 319 |
| CAESAR 3 vf | 315 |
| CARMAGEDDON 2 vf | 319 |
| CHIVAGEDDON 2 VI | |
| CHEVALIERS ET CAMELOTS vf | 199 |
| CIVIL WAR GENERALS 2 vf | 269 |
| CLOSE COMBAT 2 vf | 249 |
| CLOSE COMBAT 3 nf | 319 |
| COURT NO DAE DALLY | |
| COLIN MC RAE RALLY VI | 315 |
| COMBAT FLIGHT SIMULATOR VI | |
| COMMANDOS vf | 329 |
| CONFLICT: FREE SPACE vf | 299 |
| CONSTRUCTOR VI | 189 |
| CONSTRUCTOR VI | |
| CREATURES 2 vf | 249 |
| DARK PROJECT to guilde vf | 329 |
| DELTA FORCE VI | 329 |
| DIADI O of | 179 |
| DIABLO nf | |
| DOMINANT SPECIES | 249 |
| DOWN IN THE DUMP vf | |
| DUNE 2000 vf | 279 |
| EUROPEAN AIR WAR vf | 329 |
| | 315 |
| EXIREIVE GZ VI | |
| F16 / MIG 29 vf | 329 |
| | 285 |
| F22 TOTAL AIR WAR vf | 279 |
| F22 ADF red sea opération vf | 145 |
| | 335 |
| | |
| FALLOUT vf | 199 |
| FALLOUT 2 vf | 315 |
| FIELDS OF FIRE VI | 295 |
| FIFA 99 vf | 320 |
| FIGHTING FORCE VI | 000 |
| FIGHTING FURCE VI | |
| | 299 |
| | 369 |
| FOOTBALL MANAGER 98/99 vf | 279 |
| O STATE ITEN WHOLK 70/77 VI | -17 |

| FRONT DE L' EST + mission of 199 |
|---|
| FRONT DE L'OUEST nf |
| |
| GOLDEN 10 leux v1 ou v2 vf 329 |
| GOLDEN 10 Jeux v1 ou v2 vf 329 GRAND PRIX LEGENDS vf 319 |
| GRIM FANDANGO vf 289 |
| HALFLIFE VI |
| GANGSTERS:crime organise vf329 GOLDEN 10 Jeux v1 ou v2 vf 329 GRAND PRIX LEGENDS v1 |
| HERETIC 2 vf |
| INCOMING 3D vf |
| JEDI KNIGHT GOLD VI 245 |
| LA CHINE vf |
| LA GUERRE DES MONDES vf 299 |
| LE GARDIEN DES TENEBRES vf., 315 |
| LES MAGNATS industrile vf 295 |
| LULLA :THE SEXY EMPIRE nl 349 |
| M1 TANK PLATOON 2 vf 289 |
| MANKIND vf. 289 |
| MAN OF WAR vf + grotuit 189 MASQUE DE L ETERNITE vf 319 |
| MASQUE DE LETERNITE Vf 319 |
| MAX 2 vf |
| MECH COMMANDER vf 329 |
| MEGA PACK 10 ix 6,7,8ou 9 319 |
| M.I.A vf329 |
| MICROSOFT GOLF EDT 99 vf 279 |
| MIGHT AND MAGIC 6 vf 199 |
| MONACO GRAND PRIX R2 vf. 299 |
| MONKEY (SLAND 1+2+3 vf 295 |
| MOTOCROSS MADNESS vf 319 |
| MOTORACER 2 vf |
| MVTH 2 vf 320 |
| N.8.A LIVE 99 vf |
| NEED FOR SPEED 3 vf 329 |
| NHL HOCKEY 99 vf |
| ODDWORLD : L EXODE vf 245 |
| O.D.T. vf |
| OF LIGHT AND DARKNESS vf 249 |
| OPERATIONINAL ART OF WAR., 289 |
| OPERA. PANZER + command 299 PEUGEOT GRAND TOURING vf 319 |
| POUCE QUEST SWAT 2 vf319 |
| POPULOUS 3 vf |
| |
| POSTAL |
| PRO BOADERS vf |
| DDO DINDALL LICA Litimoshopic 100 |
| RAGE OF MAGES VI |
| RAILROAD TYCOON 2 vf 325 |
| RAILROAD TYCOON 2 scén vf 149 |
| I KAINBUW 6 VI |
| RAIMBOW 6 scénario vf 149 |
| RED JACK: la revanche vf 319 |
| RIVAL REALMS vf |
| RIVAL REALMS Vf |
| SAGA vf |
| SANITARII IM vf 320 |
| SCARS vf |
| SETTLERS 3 vf |
| SCARS vi |
| |
| SPECIAL OPS vf |
| |
| SIARCRAFI vf |
| STAR WARS REBELLION VI 199 |
| TEST DRIVE 5 vf |
| TITANIC vé 100 |
| TOMB DAIDED 2 vf 4 tolocosto 250 |
| TOMB RAIDER 3 vf329 |
| TOMB RAIDER 3 vf329 TOP GUN 2 vf289 |
| TOP GUN 2 vf |
| |
| IRESPASSER vf |
| TUROK 2 SEEDS OF EVIL VE 315 |
| ULIIMAIE CIVILIZATION 2 col vt299 |
| UNREAL VI |
| URBAN ASSAULI VI |
| VICENCE VI |
| URGENCE vf |
| WARGAMES VI |
| WARGASM vf. 315 |
| WARGASM VI |
| WARLORDS 3 darklords risin vf 295 |
| WIZARDRY COMPILATION 239 |
| WORMS:3 ARMAGEDDON vf., 289 |
| XENOCRACY vf |
| X - COM INTERCEPTOR vf 319 |
| X - FILES LE JEU vf |
| A WING VOILE FIGHTER GOID V1245 |
| |



CD PROMO

129 F

PACK 249 F

AMIGA PC disk CATALOGUE SUR DEMANDE



GRAVEUR 1490F

réinscriptible MAXI CD-R W 6x2x2x + CD Right + CD-R + CD-R W vierge

ACCESSOIRES

MAXI GAMER PHOENIX 20:30' 16mb 950
CARTE 3DFX 2 MAXI GAMER 1 12 mb 800
THRUSTMASTER ACM game card 98
MICROSOFT SIDEWINDER pame pad 8b. 27S
SIDEWINDER FREESTYLE PRO' + jeux. 550
SIDEWINDER frore feedback wheel + 2 jx. 1550
LOGIG. 3: MASTER PAD game pad 8b. 128
GRAVEUR MAXI CD-R 4XRX +carte SCSI3' 2190
MAXI BOOSTER 640 catsson bots - 3aleillies' 950
port Collissimo 48H 60F

| Ø | CENTURY SOFT | BP8 | 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2 |
|---|--------------|-----|---------------------------|
| | | | |

| NOM | TITRES | PRIX | |
|--|--------------------------------------|---|--|
| PRENOM | | | |
| ADRESSE | | | |
| | | *************************************** | |
| CPTEL | Frais de port | NORMAL 25F | |
| VILLE | | COLISSIMO 32F garantie 48H | |
| TYPE DE MACHINE | | CONTRE-REMBOURSEMENT 75F | |
| ☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme | ☐ CD-ROM | TOTAL A PAYER | |
| CARTE BLEUE date d'expiration | Matériel 60F 4BH | | |
| | Signature: | | |
| No | JO 103 | | |

ACUS

Mais que font-ils donc





Sierra commençait à nous habituer au succès, avec Half-Life, Grand Prix Legend...
Peut-être ont-ils besoin de se ressourcer un moment avant de renouveler leurs performances. En tout cas, et là je me répète, on préfère toujours attendre la version française de Return To Krondor pour la tester bien comme il faut. Le seul truc, c'est que la version française aurait dû être là, éparpillée quelque part sur mon bureau. Pourtant, elle brille toujours autant par son absence. On ose espérer que le test ne se fera pas quand le jeu sera à la vente : généralement, c'est manvais signe, et ça finit en test bref... Je dis ça comme ça.

Windows plante 464646

Pendont le procès de Microsoft, le procureur Moître Boies, s'en est danné ò cœur joie. Pour commencer, il a roppelé au premier témoin de lo détense, qui expliquait que Microsoft folsoit de la concurrence dynomique, qu'il soutenait le controire en 1982. Après ço, Moître Boies s'est mis ò exposer le millier de courriers internes de lo saciété de Seottle, dont l'un signé Bill Gotes, qui demondoit que l'on « couse beoucoup de mol » à un concurrent. Pour finir avec un tir nourri sur l'ombulonce, Maître Boies o ressorti une lettre de Hewlett-Packard, victime de pressions de la port de Microsoft, qui critiquait ainsi : « Si nous ovions le choix, je vous ossure que vaus n'aurlez pos eu notre prétérence ». Fin de citation.



En cas de doute avec lo déclaration d'impôts que vous avez envoyée à notre cher ami, le Trésor Public, vous pouvez toujours cansulter le site Internet de nos songsues notionales. Tandis que vous exominerez un peu tout ce qui vo vous foire souffrir cette onnée, et colculerez lo somme qu'il vous foudro délester de vos poches déjà vides, vous n'ourez pos lo possibilité d'envoyer votre décloration por le Net. De toute façon, il est déjò trop tord, et ceux qui trouveront une quelconque utilité dans ces quelques lignes peuvent déjò se rojouter 10%. Www.finances.gouv.fr



Après le très ridicule épisode de la Pippin d'Apple, c'est au tour de Micrasoft de se lancer sur le créneou très convoité de la console multi-usoge. Mieux, c'est sur le tout oussi canvoité morché chinois que Billou compte sortir so machine. Basée sur un OS Windows CE, lo Venus (c'est son nom de code) se connectera à un poste de télé et oftriro aux petits Chinois un e-moil, un occès Internet, des versions allégées de Word, Excel, Outlook et Internet Explorer, oinsi que toute une ponoplie de logiciels de gestion de documents multimédio, et un lecteur de VCD (un tormot mortné oux Étots-Unls, entre le CD-Rom et le DVD). Lo Venus sero égolement une mochine de jeu. Les adoptotions de nombre de titres fleuves sont prévues. Hosbro et GT ont commencé ò développer, pour cette mochine, des produits spécifiquement adoptés au marché chinois. Quond on pense que le gouvernement chinois en est encore ò éplucher, un à un, les moils qui entrent et sartent de leur poys, ço me feroit bien morrer que Billou orrive à vendre là-bos quelques millions de Venus. Je pourroi vérifier ma théorie vaulant qu'Internet soit un médio incontrôlable, et vair enfin leur dictature pourrle jusqu'o l'os péter son dernier tusible (NDRC : Autre théorie : il y o ossez de gens en Chine pour relire des millions de moils). Lo sortie de la Venus déclenchero lo tin du monde ou terme de l'onnée 99.



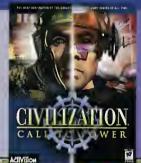
Pet 2 Confidence

À peine a-t-on été au couront de l'oftoire des numéros de série dons les P3 que lo news est déjà obsolète. Ici, on trovoille en bottont le fer choud et même porfois à rebours. En effet, on ouroit pu vous onnoncer d'ores et déjà que le P4 olloit inclure une coméro vidéo infrorouge perçont les vêtements les plus opaques, mais non, on vo vous recauser du P2. Figurez-vous donc que intel, les gors qui ovoient eu tont de moi à odmettre l'existence de numéros de série dons leur dernier processeur, viennent de reconnoître que ce dernier (identique à celui du P3) ovoit été introduit por inodvertonce, tenez-vous bien, par l'une de

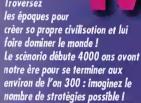
leurs choînes de montoge. Lo pluport des P2 ourolent, por contre, quitté les usines ovec l'option de reconnoissonce non octivée. Enfin bon, il fout relotiviser. Quel naïf peut croire que des industriels n'olloient pos morquer ou fer rouge leurs productions pour des besoins d'oudit. En Fronce, Fronce Télécom nous ovoit déjà boisés à ce titre, ovec les Minitels et leurs eproms numérotées.



ouveautes



cromania **Iroversez**









De véritobles pilotes, un niveou de précision abouti, des courses en 3D d'une ropidité ò couper le souffle, le choix de jeu en mode orcode ou simulotion font de ce jeu lo simulotion de course lo plus ropide et lo plus précise du monde.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord!



La Mégacarte Gratuite avec le 1er achat!

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons!

E S M R 0 M A

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau C. Crial Saint-Genis 2 - 69230 Soint-Genis Laval

SUPERBIKE

- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau C. Criol Semécourt 57 280 Metz Semécourt
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE Nouveau C. Ccial Cité-Europe 62231 Caquelles Tél. 03 21 85 B2 84
- 59 MICROMANIA LEERS Wouveau C. Crial Auchon 59115 Leers Tèl. 03 28 33 96 80
- 68 MICROMANIA MULHOUSE Nonveau C Cial Carefour Ile Hopoléon 681 10 Mulhouse Tel. 03 B9 61 65 20
- PARIS
- MICROMANIA FORUM DES HALLES 1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 9B 20
- MICROMANIA MONTPARNASSE 126, rue de Rennes 75006 Poris - Tél. 01 45 49 07 07
- Micromania Champs-ELYSES objects to discount to the first terminal to the first terminal to the first terminal terminal
- MICROMANIA BVD DES ITALIENS
- Passage des Princes 5, bvd des Italiens te dismoustre 75002 Paris Mo Richelieu Drouat & RER Opéra Tél. 01 40 15 93 10
- MICROMANIA ITALIE 2 C. Ccial Italie 2 Hiveau 2 75013 Poris Tél. 01 45 89 70 43

- RÉGION PARISIENNE
- MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE C. Ccial Carrefour 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 B7 90 33
- MICROMANIA VÉLIZY 2 C. Cool Velizy 2 7B140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Caid St. Quentin Foce Correfour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23
- MICROMANIA LES ULIS 2 C. Crìol Les Ulis 2 91940 Les Ulis Tél. 01 69 29 04 99
- (1) MICROMANIA EVRY 2 C. Criol Evry 2 91022 Evry Tél. 01 60 77 7 4 02
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE C. Ccial Les 4 Temps Niveou 1 R. des Miroirs 92800 Puteoux Tél. 01 47 73 53 23
- MICROMANIA PARINOR C. Cool Porinor Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 C. Criol Rosny 2 93110 Rosny-sou-Bois Tél. 01 48 54 73 07 93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Crial Les Arcades
- Niveau Bas 93606 Noisy-le-Grand Tél. 01 43 04 25 10
- MICROMANIA IVRY GRAND CIEL C. Caid Carrefour Grand Gel 94200 Ivry/Seine Tél. 01 45 15 12 06
- MICROMANIA BELLE-ÉPINE C. Caol Belle-Épine Hiveou Bas - 94561 Thiois - Tél. 01 46 B7 30 71

- MICROMANIA CRÉTEIL C. Cciol Créteil Soleil Niveou Haut - Entrée Métro · 94016 Crèteil · Tél. 01 4377 24 11
- 95 MICROMANIA CERGY C. Ccial Les 3 Fontaines Niveau Bas - Face Ga Sport - 95000 Cergy · Tél. 01 34 24 BB B1
- PROVINCE
 - **MICROMANIA CAP 3000 C.** Ceial Cap 3000 Rez-de-Chaussée 06700 SI-Laurent-du-Var Tél. 04 93 14 61 47
 - MICROMANIA NICE-ÉTOILE C. Ccial Hice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
 - MICROMANIA VITROLLES C. Ccial Carrelour Vitrolles 1 3741 Vitralles Tél. 04 4277 49 50
 - 13 MICROMANIA AUBAGNE C. Ccial Auchon Bornéaud 13400 Aubagne Tél. 04 42 82 40 35
 - 31) MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet-sur-Goronne 31127 Partet-sur-Garonne Tél. 05 61 76 20 39
 - MICROMANIA MONTPELLIER C. Cciol Le Palygone Hiveau Haul 34000 Montpellier Tél. 04 67 20 14 57
 - MICROMANIA NANTES C. Ccial Beaulieu 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
 - 45 MICROMANIA ORLÉANS C. Criol Place d'Arc 45000 Orléons Tél. 02 3B 42 14 50
- MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
 C. Caid Cara-Cormontreuil 51350 Cormontreuil Tel. 03 26 B6 52 76

- MICROMANIA EURALILLE C. Cóal Euralille Rez-de-choussée 59777 Lille Tél. 03 20 55 72 72
- MICROMANIA LILLE V2 C. Ccial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille Tél. 03 20 05 57 58
- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT C. Crial Auchan 62950 Noyelles-Godault Tel. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG C. Cciol Ploce des Holles Niveou Hout Face entrée BHY 67000 Strasbourg Tél.03 B8 32 60 70
- 69 MICROMANIA ECULLY Correfour Grand-Ouest 69130 Eculty Tel. 04 72 18 50 42
- 69) MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU C. Ccial La-Part-Dieu Kiveau 1 69003 Lyon Tél. 04 7 B 60 7 8 8 2
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST Galerie Auchon 69800 Lyon Saint-Priest Tél. 0472 37 47 55
- MICROMANIA ANNECY C. Ceral Auchon-Epogny 74330 Epogny Tél. 04 50 24 09 09
- MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER C. Crial Saint-Sever 76000 St-Sever Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL C. Ccial Mayol B3000 Toulon Tél. 04 94 41 93 04
- 63 MICROMANIA GRAND-VAR C. Ccial Grand-Var B3160 La Volette-du-Var Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON Espoce Soleil B4130 Le Pontet Tél. 04 90 31 17 66

Le titre suprême est en











Qualifications Printemps 99





PAT 3 CONTROLL

Dans le précédent Joy, notre bon docteur Kant avait reniflé les inextricables problèmes techniques que ne manquerait pas de soulever le PSN (Pentium Serial Number) du Pentium III d'Intel. Pour ceux qui n'ont pas suivi l'affaire, chaque processeur Pentium III sera marqué d'une signature électronique unique, secrète, indéplombable, véritable empreinte digitale de votre PC: le fameux PSN donc. Présentè camme la panacée en matière de sécurité Infarmatique, le PSN sera, par exemple, utilisé par les pragrammes de cryptage, lars d'achats via le Net. Il sera évidemment possible de désactiver cette signature, paur qui désire pratèger son identité.

Mais voilà, le site Internet de Zero-Knowledge Systems www.zks.net/p3/ met en évidence une manstrueuse faille dans le système de sècurité du processeur : vous éteignez vatre PSN (votre PIII est donc censé devenir anonyme), vous cliquez sur un bouton de leur page : écran bleu, votre PIII vient de planter. Vaus rebaatez et aussitât s'affiche sur votre écran une tenêtre dans laquelle, comble de l'horreur, est inscrit le fameux numéro de série super secret que vaus aviez pourfant désactivé. Tout ça, avec une minuscute application ActiveX

Les applications malveillantes de cette taille sont innombrables. Pour ne citer que les plus basiques : il est passible de tracer n'imparte qui, dès lors qu'il se connecte à Internet, PSN activé au pas. Il est également possible d'émuler en soft le PSN de quelqu'un et donc de se taire passer pour lui. Note pour moi : penser à m'acheter un Celeran A et à l'overclocker.

Your Pentium III serial number is: 06720730835b14c53

Erase cookie and start over

PC Gratuit



Une bien étrange action de grande envergure est en train d'apparaître Outre-Atlantique. Il s'agit de donner des PC gratuits. Pour cela, le « client » doit remplir un questionnaire dans lequel il expose ses goûts et ses couleurs. Une fois en possession de son matériel, un Compaq Pressario 333, et à chaque connexion sur le Net, il verra s'afficher, à droite de son écran, de nombreux messages publicitaires répondant aux goûts et couleurs qu'il a clairement exposés dans le questionnaire. De plus, ces publicités seront stockées dans le disque dur et continueront donc à s'affi-

MANGE

cher, toujours à droite de l'écran, même quand l'utilisateur se contentera de faire appel à un simple traitement de texte, les publicités étant renouvelées à chaque connexion. Free PC, la société responsable du projet, espère « donner » ainsi un million de machines aux États-Unis.

Seuil XX cryptique

Il est aujaurd'hui illègal, en France, de crypter une information avec une clef supérieure à 40 bits. Au-dessus de cette limite, « un double de la clet » dait être déposé dans un service spécialisé dépendant de l'armée. Or, en dessous de 128 bits, tout encryptage est aujaurd'hui perçable. Le gouvernement français devrait donc relever le seuil légal de 40 à 128 bits, justement. Par cantre, à l'expartatian, les dannées cadées continueront d'être restreintes à 56 bits, en raison d'accords internationaux (avec les États-Unis notamment).



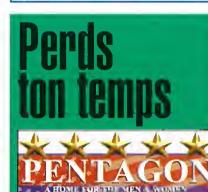
INTEL À L'AMIABLE

Cantrairement à Microsaft, Intel a fait preuve de beaucoup de jugeotte dans son pracès sur la loi anti-trust. En effet, la société a considéré qu'un compromis avec les plaignants serait plus judicieux. Du caup, Intel a accepté de partager un peu de sa technologie avec ses concurrents, et notamment AMD. Comme quoi, un petit compromis peut être beaucoup plus payant que de rester borné... Pas vrai Bill ?

toujours Source CNN, use notice fille do forit

Source CNN: une petite fille de huit ans, atteinte du virus du sida, s'est vue refuser pour la septième fois de l'année son entrée dans une association de scoutisme. Bien entendu, les associations en question se défendent de faire une discrimination quelconque, et la mère intente une action en justice dans ce sens. La vraie question demeure. Pourquoi cette mère s'obstine-t-elle à vouloir absolument faire rentrer sa fille chez les scouts? Pour porter un beau foulard? Pour faire des jeux de piste? Et pourquoi ces scouts flippent-ils de voir la petite intégrer leurs rangs? Ont-ils peur qu'elle se mette à sculpter un totem à l'effigie de sa maladie?





Le Pentagone a toujours fait l'objet d'attaques (traduire par : scan des ports) de hackers (traduire par : petits branleurs). Cette fois, lls (traduire par : un vague parte-parole) en ont vraiment marre et vlennent pleurer en public, en révélant que, rien que l'an passé, les plratins ont tenté de pénétrer leurs systèmes de 80 à 100 fais par jour en moyenne. Du caup, il y en a qui cammencent à se demander si tout cela n'est pas une sorte de guerre lancée par une farce étrangère, afin de déstabiliser les machines des secrétaires du Pentagone qui, je vaus le rappelle, sont les seuls à être reliés directement à internet.



ATTENTION, ILS Z'ARRIVENT!



SEUL OU EN REZEAU SUR

PLUS DE 40 NIVEAUX

BOURRES DE SURPRIZES

PC TEAM



DES JOUETS,

DES Z'OUTILS ET DES

Z'ARMES A PROFUZION

"Je vous fiche mon billet que GRUNTZ sera le jeu de puzzle de l'année"

JOYSTICK

"La GRUNTZMANIA risque de faire des dégâts"

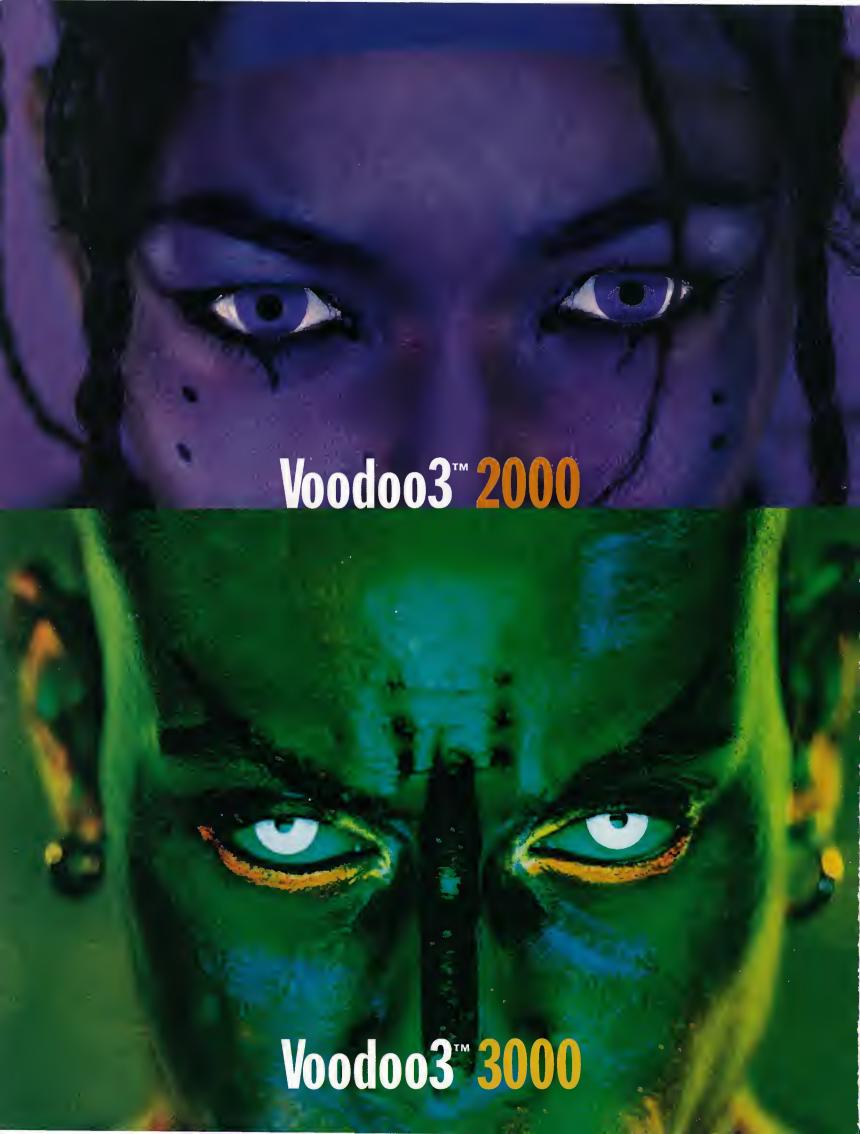


© 1999 Microïds. © 1999 Monolith Productions, Inc. All rights reserved.



VOUS Z'ALLEZ LES Z'ADORER





Souvenez-vous de ce visage

La 3D/2D la plus rapide du monde

Compatibilité avec les jeux les plus performants

Support DVD*

Sortie TV/S-Vidéo**





...vous présente la Voodoo3



ACUS

Pauvre CONSK



Certains responsables russes ont déclaré que, sans un apport de 18 milliards de francs pour corriger leurs systèmes informatiques, ils ne répondront plus de rien quant au contrôle de leurs armes nucléaires lors du passage à l'an 2000. D'autres disent le contraire et d'autres des trucs différents.

INTEL GRILLÉ

Paur la première fais de san existence, le fabricant de micraprocesseurs AMD (Advanced Micra Devices) a dépassé Intel. Ça s'est passé aux États-Unis, au mais de janvier dernier, grâce à l'explasian des ventes de micra-ardinateurs PC à mains de 1000 daliars. Alnsi, les micrapracesseurs K6 ant équipé 43,9 % des PC, cantre 40,3 % paur Intel, et 15,8 % paur Cyrix.



Aux États-Unis, an n'aime pas jeter. C'est ainsi que l'US Air Farce vient d'apprendre qu'aucun nauveau prajet de bambardier ne serait étudié avant 2013, ce qui signifie qu'elle devro garder san armada actuelle pendant une quarantaine d'années. Quarante ans, cela fait quarante années de plus paur les B-52 Stratofortress, ces avians extraardinaires spéciolisés dans le désherbage vietnamien. En France, l'armée aussi jaue sur la



langévité : dans des casernes isalées, comme à Saurdun (77), an trauve encare des vieux Gaupils bien de chez naus. Alars vailà, lançans une sauscriptian de type « Des P-90 paur l'Armée française ».

CADEAUX LINUX

Dès que j'aurai fini mo lessive, je fauilleroi ou fand de mon boril de Linux, et qu'est-ce que je trouverai au fand ? Une baîte avec Quake 1 et 2 en bundle paur cet OS, et en versian Gald, en plus (danc avec les missians pocks inclus). Plus tard, c'est Quake III Arena qui sera parté saus ce farmat. Et enfin, Laki Entertoinment adaptera Civilizotion 2 : Call Ta Power paur Linux i386 et Linux PPC. Tautes les infas sur les jeux à venir saus Linux au www.linuxgames.com/



Les VITAIS Les Nommes von



walawa

Tiens, ça faisait longtemps que je n'avais pas vu ça : une société nommée Galaxi lauce 3 packs qui sont en fait des ordinateurs que l'on peut louer au mois. Ces derniers sont divisés en 3 catégories : junior, senior et pro, au prix respectif de 399, 540 et 726 F TTC/mois. Les configurations offertes (tontes fournies avec W98 et des packs de logiciels) sont assez dissemblables, allant du Celeron 300 32 Mo de Ram avec une Rage Pro 4 Mo et un USR56 k à la composition à base de PH 350 avec une Baushee et un DVD. Après un rapide calcul, la location à l'année revient au cont d'achat d'un ordinateur dans le commerce. La durée minimum d'un abonnement est de 24 mois avec la possibilité, 12 mois plus tard, de passer vers une autre configuration. En cas de rupture de stock chez vos taiwanais préférés, vous pourrez obtenir les renseignements en écrivant au info@walawa.net



Ça s'appellera Wargamer, Napoléon 1813 et il s'agira du premier d'une série, puisque « Wargamer » est maiheureusement un mateur capable de simuier n'imparte quel canflit entre 1700 et 1900. Ce premier valet cauvrira les batailles de 1813 et 1814, la défaite de Russie à la prise de Paris. Plus étannant, le jeu prapase au chaix un système en temps réel, au taur par taur au un mélange des deux, ce qui me rend aussi sceptique que curleux. Edité par Empire, distribué par Ubi Saft, Wargamer, Napaléan 1813 sartira en mal et devrait stupéfier les amateurs du genre (paurtant blasés), en leur infligeant du jamais vu en matière de laideur.

Unrea UNSIDE

Infinite Machine a annancé qu'il utiliserait le mateur d'Unreal, paur dévelapper leur prachain Daam-like. Leur campagnie a été fondée par deux anciens de LucasArts qui avaient trovaillé sur l'excellent Jedi Knight, l'un comme programmeur, l'autre comme designer. Comment expliquer l'intarissable engouement des dévelappeurs paur ce mateur? Simplement parce qu'il est le meilleur dispanible sur le marché (tant qu'ID Saftwore se garde l'exclusivité de celui de Quake3). Campatible avec tautes les cartes, il est capable de gérer des Valumetric Light (effets de halas au de brauillards valumétriques) et du Pracedure Texturing (appliquer en texture des algorithmes mathématiques, à la place des simples imoges, paur créer des textures mauvantes). Enfin, les lacunes du made multijaueur ant été largement camblées, depuis la sartie d'Unreal Tournament. Infinite Machine a précisé que l'acquisition de ce mateur permettra de se cancentrer sur le scénaria et de s'immerger dans leur ieu, qui sartira caurant 2 000.

« Le Monde » fou

« Le Monde » n'est plus ce qu'il était, mon brave monsieur. L'austère quotidien n'a en effet rien trouvé de mieux, dans son supplément Interactif, que de publier, sous la plume d'Eve Lenglart, un entretien avec un programmeur de virus, en l'occurrence l'auteur de Happy99. Intitulé « Gentleman codeur » (argh!), l'article de la consœur est un chef-d'œuvre de complaisance accumulant les clichés. Par exemple : « À la terrasse d'un café, le solcil méditerranéen dans l'œil, il retire son blouson de cuir bicolore, passe sa main sur sa barbe de trois jours (...) », ou encore « ...(bla-bla-bla), explique-t-il entre deux bouffées de cigarette, la voix discrète mais les yeux bruns moqueurs ». Alors, contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce type n'est pas un

acteur américain ayant joué dans « Top Gun », c'est juste un connard qui a pourri ma bécane avec un virus ralentissant tous mes e-mails. Eh puis tant que j'y suis, je vous donne l'adresse d'un anti-virus gratuit (www.avp.com), parce que très curieusement, l'article ne cite que des programmes payants...

Mais non, je ne suis pas parano.



Kibaufki ? Psygnosis, qui, ce mais-ci, bauffe la poussière. La firme met la clef saus la parte.

Relique ton Larhin 9 5

Selan un sandage récent (aui, encare), un Américain sur quatre se terait « espionner » infarmatiquement, au baulat, par san emplayeur. Le camité américain pour les libertés civiles, estimait déja, dans un rappart datant de 96, que vingt millians de ricains se faisaient examiner de près par leur patran, ce qui est légal, puisque dons le codre de l'entreprise. Selon l'associotion des chefs d'entreprise même, 20 % des compagnies yankees admettaient qu'elles avaient, à un mament au à un autre, fauiné dans les e-mails de leurs employés ou dans l'histarique de leurs brouteurs web. Plus fort encare, une étude nammée Surfwatch a démantré que la plupart des salariés passaient plus de 5 % de leur temps online à lire les nauvelles, 4 % à se bolader sur des sites de cul, 3 % ò vérifier leurs investissements et le caurs de leurs actions (aui, aucun risque en France), 2 % sur des sites de laisirs, et les deux derniers paur cent restant sur des sites de sparts. Finalement, c'est trap bien d'avair Internet au bureau.

Le melon, plus qu'un fruit, plus qu'un fruit, prince de la compansaire de la compans

Novalogic annonce pour fin 99 la sortie d'un jeu d'arcade / aventure se déroulant dans l'espace. Tachyon: The Fringe nous catapultera cinq mille ans dans le futur, au coeur d'un conflit entre une méga-corporation et des colons en rébellion contre sa tyrannique main mise. Le joueur aura le choix épineux d'embrasser



l'une ou l'autre cause, celle de l'ordre établi et ses grasses gratifications pécuniaires, ou celle des gentils qui n'out pas un radis. Tachyon: The Fringe sera également jouable via Internet, jusqu'à 120 simultanément, sur le serveur NovaWorld. online Quoi ? Qu'est-ce qu'il a mon titre?

Telex

On n'avait plus de place dans les petites onnonces, alors on vous donne l'info ici. La société Dunne Jeux Vidéo recherche (toujours) des programmeurs, cinq plus exactement. D'une durée de 4 mois, les contrats proposés sont des free-lance, que vous soyez actuellement libres ou occupés. Cependant, elle bonnit les stogloires, qui risquent une éventration immédiate dès qu'ils mettront un pied dans les locaux de Dunne. Bref, pour toute information complémentoire, contoctez Dunne, 7 rue Alexandre Prachay, 95300 Pontoise. Tél.: 01 34 33 00 23. N'oubliez pas de joindre une démo sur CD ou sur disquette pour avoir une chonce de passer le barrage.

Potache aux légumes

Lorsque nous ovons reçu le communiqué de presse pour lo promotion de www.miammlam.com, nous nous sommes tout de suite demondé ce

sommes tou qu'allaient bien pouvoir devenir ies iogiciels de bose de données de c u i s i n e, p u i s q u e cette page web rempilt



désormois le même rôle. Pour le moment, plus de dix mille recettes de cuisine sont contenues dons ce site qui devrait grossir peu à peu, comme mon bide.

www.joystick.lr www.joystick.fr www.joystick.fr www.joystick.fr Tribes en www.joystick.fr exclusivit www.joystick.fr www.joystick.fr

Telex

Un ftp est mointenant disponible : ftp.joystick.fr. C'est lo foire oux potches, démos, ovi et mops des serveurs de jeux. Tous les jours, Tbf vous poste les derniers potches et les dernières démos. C'est y pos chouette, ço ?





e travail en équipe, c'est bien. Avec des armes, c'est mieux. Si vous êtes un habitué de notre site, vous avez déjà appris la bonne nouvelle : Joystick est le site officiel francophone du jeu Starsiege : Tribes (Dynamix). Ce « first person shooter » par équipes, online uniquement, propose à 32 joueurs plusieurs modes de jeu : Catch the Flag, Towers, Retrieval et Destroy. Ça rappelle un peu le paintball, avec un Jetpack dans le dos et des véhicules volants, mais sans les sales bleus du lendemain. Pour plus d'infos, relisez l'article de monsieur pomme de terre sur la bêta du jeu, paru dans le numéro 101. À partir du 5 avril, le jeu sera vendu via notre site (paiement sécurisé) ou en VPC chez Sierra. Des serveurs, hébergés par Club-Internet, seront installés au fur et à mesure pour pouvoir accueillir tout le monde.



Un petit point sur les serveurs actuellement disponibles sur notre site:

- Holf-Life: sélectionnez « holf-life@joystick.fr » ou l'I.P. 194.158.97.90, port 27015
- · Quokeworld Teom Fortress : dons le console, topez « connect quokeworld.joystick.fr : 27502 ».
- · Quakeworld Duel: dons to console, topez « connect quokeworld.joystick.fr: 27500 ».
- Quoke II Lithlum: dons to console, topez « connect quoke2.joystick.fr : 27910 ».
- Quoke II Bottelground : dons to console, topez « connect quoke2.joystick.fr : 27910 ».
- · Quoke II Duel: dons lo console, topez « connect quoke2.joystick.fr: 27911 ».
- Shogo: dons Multiployer, sélectionnez « connect » et entrez « shogo.joystick.fr » comme odresse de serveur.
- Unreol : dons le menu multijoueur, sélectionnez le serveur « Joystick / Club/internet ».

Team Fortress

ans la série jeux en équipe, un serveur Quakeworld Team Fortress est disponible. Pour ceux qui ne sont pas déjà au courant, c'est un mod de Quake 2 où 32 joueurs peuvent

s'affronter, répartis en 2 équipes. 9 classes de personnages sont proposées, chacune possédant des capacités particulières. L'objectif est d'aller sournoisement chouraver un étendard dans le camp des adversaires, puis de revenir vivant dans son propre camp pour y faire un touchdown. L'équipe qui a développé ce mod a par la suite intégré Valve, les développeurs de Half-Life, et travaille en ce moment sur Team Fortress 2, prévu à la rentrée 99. Le Sergent Perry, un passionné de ce mod, vous a concocté un guide d'utilisation, disponible dans la rubrique serveurs. Si vous voulez encore plus d'informations : http://www.planetfortress.com/. Des soirées ont régulièrement lieu sur notre serveur.

Butez-vous les uns les autres

ous avons un serveur Unreal qui tourne depuis quelques semaines. Icecat est aux anges et rassemble régulièrement des joueurs via le forum des serveurs. Le serveur Half-Life, quant à lui, ne désemplit pas. Un deuxième serveur devrait être installé au moment où vous lisez ce mag. Vous pouvez maintenant trouver, en plus de la page qui vous donne l'état et l'occupation de nos serveurs, les premières statistiques cumulées. Pour l'instant, c'est uniquement sur Quake et Quake II. Autre nouveauté, le programme de vos soirées. Vous avez envie de buter tout plein de gens dans une folle nuit Team Fortress? Prévenez fraggle@joystick.fr. Si vous le faites 4 à 5 jours à l'avance, nous annoncerons la soirée sur notre site. Dans la même veine, nous venons d'inaugurer une page de liens vers les différents clans. Si vous avez envie d'aller taquiner le voisin, tout est là.





Dans la dimension Creative, vous n'aurez jamais à attendre.

Insérez notre nouvelle carte graphique 2D/3D RivaTNT dans votre PC et la vitesse des jeux vous laissera sur place... les applications bureautiques réagiront au quart de tour à vos commandes... sans oublier une définition détonnante de qualité dans toutes les situations.

Ajoutez une RivaTNT et vous exploserez les performances de votre PC.

Pour plus d'informations, contactez le 01 39 20 86 03

Basé sur le puissant processeur RIVA TNT de nVidia

- Permet une accélération 3D incomparable et des superbes performances 2D
- Architecture mémoire 128 bits à large bande passante et technologie Twin-Texel 3D pipeline
- 16 Mo de mémoire synchrone et RAMDAC à 250 MHz pour des résolutions atteignant 1900 x 1200
- Offre logicielle complète : Incoming, Forsaken, Scala MM200, Colorific, 3Deep
- Existe en version AGP et PCI





WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio

Cartes graphiques

Haut-parleurs

PC-DVD

Video



AMILLES L DE FRANCE La guère sainte

Les croisés de lo Fédérotion des Fomilles de Fronce sont en posse de réussir leur opérotion d'intimidotion. Cette ossociotion un peu porticulière (voir poge de droite l'encodré « Fomille de Fomilles de Fronce ») o en effet loncé un véritoble ultimotum oux distributeurs et boutiques de jeux, les sommont de retirer certoins titres de lo vente, sous peine de poursuites judicioires. Les menoces semblent porter leurs fruits puisque, petit ò petit, tous les jeux incriminés (Sonitorium, Unreol, Grond Theft Auto, Resident Evil 2 et Carmageddon 2) sont retirés de lo vente. Comment une associotion représentont une foctian politique ossez limitée (l'assaciatian revendique plus de 100 000 odhérents, mois gogeons que beoucoup d'entre eux ant signé un jour pour défendre l'ollocotion de rentrée scoloire, et ignarent tout de l'orientotion palitique de Fomilles de Fronce) a-t-elle pu être oussi efficoce ?

Lobbying et menaces

Le 8 février, lors d'une conférence de presse ou MILIA, Dominique Morcilhocy, vice-présidente de Fomilles de Fronce, présente devont les journolistes une sélection des jeux « les plus violents », ovec démanstrotion sur écron





ò l'oppui. Après cette compil' du gore, le journoliste de Libérotion note, omusé: « Mointenont que Fomilles de Fronce donne dons le multimédio, on ottend ovec impotience leur sélection de CD-Rom pornos. » Est égolement distribué un dossier de presse regroupont les occusotions de l'ossoclotion contre les jeux vidéo. Au menu : une enquête, sans voleur scientifique, réalisée auprès d'adolescents paur savoir s'ils jouoient ò des jeux violents ; l'inévitable interview du psychiatre de service décloront que les jeux violents induisent des comportements violents ; et quelques coupures de presse concernont lo délinquonce juvénile. Tout celo est envoyé por fox ò des dizoines de journoux, de rodios et de télés en Fronce, et sero repris par l'AFP. Dans l'ensemble, les médias ant réogi ovec un remorquoble manque de professionnollsme : reprise intégrole, sons recul ni vérification, du communiqué de presse de l'association; Interviews comploisontes de porents décloront qu'ils fant très attention oux jeux que possèdent leurs enfonts ; et outronce du vocabuloire (je vous cite les intertitres du torchon de Fronce Solr consocré au sujet, pour rire : « Nues », « Drogue », « Péril » et « Peur »). Et je vous posse Le Figoro reprenont des citotions du test de Resident Evil 2 dons Joystick, sons jomois soupconner qu'il puisse s'ogir de second degré (on commence à ovoir l'hobitude, Chorlie-Hebdo nous o déjò folt le coup...). Au foit, dons quelle poubelle j'oi mis mo corte de presse, déjò?



Mauvaise foi

Comme je le rappelais le mois demier (« Boutin multimédia », Joystick 102, p.38), les jeux vidéo gore ne sont qu'un élément d'une culture en grande partie alimentée par le cinéma violent (des tilms sur la mafia aux films d'horreur, en passant par « Alien » et « La Nuit des morts-vivants »). Les références et les clins

QUI M'A JETÉ CE

TRUC GLUANT SUR LA FIGURE?

d'œil sont permanents entre les deux. Va-t-on interdire ces films, ainsi que toutes les débilités ultra-violentes diffusées sur TF1 ou M6?

J'espère bien que naus échapperons à l'exemple d'absurdité qu'est parfois le système judiciaire américain (voir page suivante l'encadré « Internationale réactionnaire »).

Je n'ai pas envie d'entrer dans le débat, souvent caricatural, consistant à se demander si, oui ou non, la violence dans les médias (télévision, jeux vidéa, cinéma, etc.) exerce une influence réelle sur le compartement : en général, le match se résume à un « J'ai avec moi plus de docteurs en psycho-schmürtzie célèbres que toi ». Pour résumer, disons que les chercheurs sérieux notent que, s'il peut y avoir un effet sur les enfants instables,

celui-ci est négligeable comparé à la situation sociale de l'entant (niveau social et culturel, situation familiale, etc.). Bref, diminuons d'abord la pauvreté et le chômage : ce sont de loin les principaux facteurs de fragilité.

CODE PÉNAL

Familles de France prétend s'appuyer sur l'article L 227-24 du Code Pénal, stipulant que « le fait, soit de fabriquer, de transporter, de diffuser, par quelque moyen que ce sait et quel qu'en soit le support, un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trols ans d'emprisonnement et de 500 000 F d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur ».

Ce texte a, de toute évidence, été prévu pour punir la diffusian aux mineurs de messages encaurageant au crime, ou de films et d'imoges à caractère pamo. Dans la Lol, on distingue la lettre et l'esprit : les tribunaux sont heureusement là paur faire la part des chases. Or, il apparaît que, appliqué à la lettre, ce texte permettrait d'interdire l'impression, le transport ou la diffusion d'un livre (« quel qu'en soit le support ») compartant des scènes vialentes au pomographiques (réfléchissez, il y en a un paquet, et pas que des mauvais !), ce qui revient à rétablir une censure paur autrage aux bonnes mœurs, soit un retaur de cinquante ans en arrière ! Je ne suis pas juriste, mais il me semble que cette démonstration par l'obsurde montre qu'il paraît peu probable qu'un juge accepte d'élargir l'interprétation de cet article du code au point de punir toute représentation de la violence.

Ou alors, à la prochaine diffusion du film « Un justicler dans la ville », je colle un procès à TF1. Depuis le temps que j'en rêve...

FAMILLE DE FAMILLES DE FRANCE

En consultant les notes d'information du Réseau Voltaire (une association recensant les atteintes à la liberte d'expression et surveillant les agissements de l'extrême droite et des intégristes de tous poils), on apprend bien des choses sur Familles de France.

Par exemple que son ancienne dirigeante en exercice, Brigitte Chapouthier, « fonda le 5 juin 1991 l'association Droit et Vérité (...). Derrière cet intitulé équivoque, il fallait comprendre la détense du criminel contre l'humanité Paul Touvier (...). Efficace, Droit et Vérité se télicita, le 13 avril 1992, du non-lieu accordé par la chambre d'accusation de Paris à l'encontre de Paul Touvier. Aussi Brigitte Chapouthier pronançait discrètement la dissolution de l'association le 22 juillet ». Militant contre l'avortement, l'homosexualité et les politiques en taveur du préservatif, Brigitte Chapouthier est partaitement en phase avec Christine Boutin, la croisée anti-PACS.

Toujours selon le Réseau Voltaire, le président de Familles de France, Jacques Bichot, n'hésite pas non plus à fréquenter l'extrême droite : « Il accorde une interview le 15 juillet 1993 à l'Action Française (NDR : mouvance qui véhicule l'idéologie monarchiste et réactionnaire de Charles Maurras) ; il est présent à la tribune du Ille forum du Club de l'Horloge (NDR : pépinière des penseurs de l'ultra droite) le 24 septembre 1994 ; il officie aux cotés de Bruno Gollnish lors du colloque annuel d'un cercle du Front National le 9 novembre 1995 ». L'association Familles de France n'est donc pas un gentil regroupement de mères de tamille bataillant pour les montants de l'allocation de rentrée scolaire ou des allocations tamiliales. Il s'agit d'un lobby très actit, animé par un catholicisme intransigeant et militant dans les rangs de la droite la plus dure.

Familles de France fait semblant de croire que les jeux sont faciles d'accès paur les enfants de 9 à 14 ans. C'est oublier qu'un jeu vaut entre 300 et 400 F, et qu'îl peut donc difficilement être aussi accessible qu'une salle de cinéma ou que la télévision familiale. Enfin moi, à 12 ans, j'avais du mal à sortir 300 F de ma poche. Remarquez, Familles de France est une association des beaux quartiers, leurs enfants ont peut-être des moyens que je n'avais pas.

Courageux, mais pas téméraires

Finalement, le plus surprenant dans tout ça, c'est que les distributeurs de jeux ayant reçu les menaces de l'association se sont empressés de capituler, alors même que la réalité de la menace juridique n'est pas évidente (voir notre encadré « Code Pénal »). Que ce soient Carrefour, Auchan, Casino, Virgin ou la Fnac, tous ont retiré les jeux cités, qui ne sont plus disponibles que dans les magasins spécialisés, à qui Familles de France n'avait pas écrit. Un bel exemple de courage et de dignité, ma foi. Après tout, ils s'en toutent, tant qu'ils continuent à vendre les K7 vidéo de Freddy VI et Rambo XII au rayan d'en tace...

Du câté des éditeurs de jeux vidéo, ce n'est pas plus brillant malheureusement. Contactés par téléphone, ils se réfugient taus derrière une hypothétique prise de position officielle de leur syndicat, le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs). Le problème, c'est que plus d'un mois après l'offensive de Familles de France, le SELL, conformément à sa réputation d'audacieux foudre de guerre, n'a toujours pas réagi. Aux dernières nouvelles, la ten-







dance est ò la concertotion entre éditeurs et distributeurs, de façon ò odopter une position commune. Vu la façon dont ils se tiroient tous dons les pattes devont les micros et les caméras de télé ou moment du MILIA, ce n'est

Fomilles de Fronce exige que les jeux violents soient soumis à « une procédure du type de celle des films X » : « ils ne pourraient plus être distribués que dans des réseaux spécialisés (pourquoi pas dans les sex-shops, pendant qu'ils y sont...) et seraient soumis à une TVA majorée (déjà que les jeux sont taxés à 20,6%...) ». L'association a rejeté par avance un simple lobel « Interdit aux moins de 18 ans », ce qui est précisément le système que va sans doute proposer le SELL. Donc, de toute foçon, il foudra qu'à un moment ou un autre, éditeurs et distributeurs se relèvent de sous la moquette et prennent leurs responsabilités tace à cette absurdité.

Épilogue

Quond on sait qui sont ceux qui animent Fomilles de Fronce, on est beaucoup moins surpris que cette ogitation intervienne (quelle coïncidence!) au moment du loncement de la campagne électarale paur les Européennes. On voudroit croire que les distributeurs et les éditeurs vont se ressoisir, et qu'ils auront à cœur de ne pas se laisser manipuler longtemps dans ces conditions...

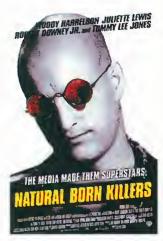
ALLEZ LES ENFANTS,

ON VAHONTER

Ivon Le Fou

Internationale réactionnaire

Les jeux vidéo ne sont pos les seuls à souffrir des attoques obstinées des réacs de tout poil. La famille d'une victime de fusillade intervenue dons une station-service aux U.S.A. a, en effet, porté plainte cantre Oliver Stone et le studio Time Worner. Elle accuse la violence du film « Tueurs nés » (Naturol Barn Killers), prêchi-prêcha hi-tech et lourdingue sur le thème de la contusion entre le réel et la télévision, d'être directement responsable du crime. L'accusation a remparté, semble-t-il, une première victoire, puisque la Cour Suprême n'a pos considéré la plainte comme « abusive ». Mois cette victoire technique n'augure en rien de la suite. D'une part, lorsque le film auro été officiellement présenté au tribunal, la défense pourra invoquer ò nouveau le Premier



amendement de la Canstitution américaine (garontissont la liberté d'expression). D'autre part, il revient à l'accusation de prouver que l'intention du réalisateur était blen de déclencher des fusillades. Il est donc peu proboble que lo plointe abautisse.





Cartes en version OEM: Pour activer la décompression MPEG-2 100% matérielle, le logiciel ATI DVD Player 3.0 (ou supérieur) commercialisé séparément est indispensable. Revendeurs, contactez votre grossiste ATI.

ACUS

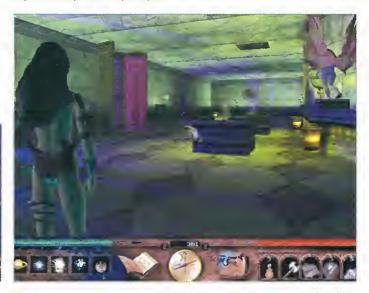
Lands of Lore

JEU DE ROLE EDITEUR : ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR : WESTWOOD SORTIE PRÉVUE : AVRIL 99

Tiens, tiens, un Lands of Lore 3 qui pointe le bout de sa chaussure dans la salle des tests. Il n'a peur de rien celui-là. L'heure du matraquage en règle aurait-elle sonnée ? Rien n'est moins certain.



▲ On ne sait pas trop ce que foutent les développeurs de Lands of Lore 3. Apparemment, le jeu est en retard, mais maintenant on comprend pourquol. S'lls passent le temps à s'amuser, en se falsant des délires LoL3, le produit ne peut être que repoussé.



Je me sauviens encare des petites viennaiseries qu'ils avaient préparées, paur me recevoir, il y a quelques mais de ça déjà, paur la démo de Lands af Lare 3. Je pauvais les déguster, taut en appréciant ce qui possait à l'écran, devant mes yeux. Histaire de pas avair l'air trop goinfre, il m'arrivait même, entre deux bauchées, de paser une questian en prenant mon oir le plus intelligent. C'était trop cool. Ce mois-ci, j'ai eu drait à rien. Attention les petits gars, vous prenez de mouvaises habitudes, vaus candamnez déjà vatre jeu à un seuil de nate. Mais ban, je vois être magnanime paur une fais : l'absence de bauffe à la clé ne partero pos ambrage à mes cammentaires, je promets.

Séquence souvenir

Chirac n'était pas Président et je portais encore des jupettes caurtes, quand Lands af Lore est sarti. C'était un des premiers jeux de râle de son épaque, enfin, du revival du râle. San succès a été phénaménal et, du caup, Westwaad a aussitât prévu de sartir une suite. Las ! les années ant passé, je partais des jupes de plus en plus caurtes et jamais Lands af Lare 2 n'arrivait. Il a fallu que je m'habille en pantalan paur me fandre dans la masse des mecs de Jaystick paur qu'enfin, 4 ans après les débuts de san dévelappement, une suite sarte. Et quelle suite ! Un truc tout pourri, laid camme un pou. Du caup, je me suis retrauvée à parter des jupes langues à grasses fleurs avec des sacquettes blanches et des nu-pieds. Le camble de l'harreur. Avec ce Lands of Lore 3, je vais peut-être enfin pouvoir me réconcilier ovec mo gorde





■ Aucun compagnon ne se joindra à vous. Mals quelques bons espriis, comme un homme lige ou une petite fée, deviendront vos fidèles.









▲ On pourro enfin visiter des villes. Grond lleu de rencantre, elles permettront, outre l'ochot de provision, de se maintenir ou caurant des dernières rumeurs et de changer, si on le désir, de guilde.

robe. Dévelappement éclair, malgré les petits mais de retord qui commencent ò s'occumuler, et enfin jauabilité qui semble tenir lo route devroient romener mes jupes à des prapartians carrectes.

Un mélange de vieux et de neuf

La première chose qui m'o froppée a été les ressemblonces importontes entre les deux suites. Aille ! Franchement, c'est un mauvais début. Mais chossez vas andes négatives, ce mouvais début est un taux départ. Certes, le graphisme et le principe de jeu poroissent être dans la lignée du Lands af Lare 2. Mois seules les bannes initiatives ont été retenues. Le jeu devrait être aussi simple d'accès que son prédécesseur. Son interface intuitive ne changera danc pas beaucaup ni

san écron de jeu. Londs af Lare 3 se démarquera ensuite en devenont un véritable jeu de rôle. Certains éléments de rôle serant ainsi ojoutés. L'apparitian de guilde, entre autres, devrait permettre une meilleure prise en compte de l'expérience et de l'apprentissage de nouvelles adresses. Controirement aux jeux de rôle habituels, les joueurs débuteront tous avec le même héros, Copper LeGre. Aucun paramétrage ne sera passible. Ensuite, l'assaclatian à une au à plusieurs guildes permettra de rentarcer certaines de ses caractéristiques et de le transformer en voleur, guerrier, prêtre











▲ Le grophisme devroit être ptus soigné que ce qu'on o connu. Les gros pâtés pixeltisés et tes décors corton pôte possent ò lo troppe, pour enfin donner une dimension esthétique outre qu'onecdotique.

au moge. Blen entendu, Copper pourro être multiclassé mais sa persannolité s'étaffera alars mains vite, camme pour tout personnoge de ce type. Les quêtes prapasées devraient être plus intéressontes et surtaut plus riches en objets spéciaux. Déjà les relents négatifs de Londs of Lore 2 commencent ò se dissiper. Je sens que je vais revenir aux jupes courtes. Lo présence de compognons fomiliers ne monquera pas d'exercer un ottrait sur le joueur solitoire. Petite fée, furet (nos omis des omis des bêtes devraient être heureux) ou golem omèneront sons doute ò se sentir mains seul dans cette aventure où vaus ne pouvez trouver oucune ôme sœur. Qui partera le grillepain si ce n'est vaus !

Une technique enfin au point?

Comme ses prédécesseurs, Londs of Lore 3 sera un jeu en temps réel en vue subjective. Le grophisme sembleroit être enfin à lo houteur des promesses qu'an n'o cessé, depuis plus de 4 ons, de nous foire. Le moteur issu d'une version oméliarée de celui de Lands af Lore 2 supportero le Direct3D et le Glide, et ço - sl, si, je tiens ò le signoler - sons l'ajaut quelcanque d'un potch à télécharger pendont des heures sur le Net. Le jeu sero supposé ovoir plus d'allant, des formes plus volumineuses et surtout des textures et des couleurs enfin en nombre. Faut dire que faire mieux que les plôtroges du 2 n'o pos dû demonder beaucaup d'effarts. Je suls hoineuse ? C'est normol,



▲ Le nombre de sorts utilisobtes est impressionnont. Il devroit y en ovoir ou motns 65. Beoucoup plus nombreux que dons le LoL2 et plus protiques, its feront portie intégronte de votre vie d'oventurier.



taus ceux qui sont ollés jusqu'ou bout du second volet comprennent pourquol. Et enfin, au saulagement de tous, les offreux guignals entortrés qui étoient censés jauer les persannages du 2 disparaissent paur laisser la place ò des porticiponts modélisés sur mesure et occampagnés de dialagues ò peu près intelligents. D'oilleurs, paur éviter les effets risibles de déclomatians à faux, de véritobles acteurs serant embouchés pour doubler chaque porole. Les éditeurs en ouroient-ils finl ovec les écanomies molvenues ? Apparemment, Westwood o tiré lo leçon de ses erreurs.

Les promesses seront-elles tenues?

Lò est le mystère. Aucune version jouoble n'est orrivée à lo rédoc donc on ne peut pos être sûr à 100 % du résultot. Mois, l'oyont vu tourner, je peux vaus dire qu'apparemment, an peut s'attendre à un praduit de qualité très riche. Les détails que je vaus ai dannés ne représentent qu'une infime partie du jeu. Dons tous les cos, vous pouvez être certoin que Westwood oura Intérêt à être sur ses gordes. On ne va pos le rater, s'il essoye de nous entuber une fois de plus. Mois ban, ce que loisse deviner le jeu devroit ossurer que tout se posse bien. Du caup, Il y a de fartes chances paur que, cet été, je porte des jupes trap caurtes paur cacher le hout de mes culsses.

Kika

THE RESIDENCE OF THE PARTY OF



<u>JEUX VIDEO - MULTIMEDIA -</u> TELEPHONIE





Tous les jours viens tester les nouveautés dans notre Espace Club!

VOTRE PC MULTIMEDI

SUR 10 MOIS оц 8990





PC DIF MAXI JEUX 350

- Processeur Intel Pentium® II 350 Mhz
- Mėmoire 64 Mo SDRAM PC 100
- Disque dur 6.4 Go UDMA Western Digital
- Carte vidéo ATI 128 Magnum 32 Mo AGP
- Carte son Sound Blaster 64 PCI
- Moniteur 17" (garanti 3 ans site)
- Pack logiciels Works 4.5
 [tableur, traitement de textes, base de données...]
- Modem interne 56K V90
- Boitier moyen Tour ATX
 Carte mere Pli BX Jetboard ATX
 Lecteur CD-ROM Creative 36X
- Lecteur disquettes 3"5 1.44 Mo
 Clavier PS2 touche Euro
 Souris PS2
 HP 2X120 W

- Windows 98

*Après acceptation du dossier par Celetem · TEG au 01,01,99 de 6,90% - Assurance facultative. Exemple : pour un achat de 890°, Fversement intal de 278 F puis 10 mensualités sans assurance facultative de 999 ° Chacune. Durée totale du crédit 20 mos · Coûrt total du crédit 278 F · Coût Intola de Inchat à crédit 9268 F · TEG 6,30% fan.









FALCON 4.0

N°1 DU JEU Jewen Réseau EN RÉSEAU EN FRANCE

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel:

Prix TTC: 8990 Frs Prix H.T: 7454,40 Frs

Dans les boutiques participant à l'opération.

64 Biarritz 65 Lourdes

| FRANCE | |
|-----------------------|----------------|
| 01 Belley | 04 79 81 00 34 |
| 01 Bourg en Bresse | 04 74 23 13 54 |
| 01 Ferney Voltaire | 04 50 40 43 43 |
| 02 Chauny | 03 23 3B 00 10 |
| 02 Soissons | 03 23 59 18 18 |
| 05 Gap | 04 92 52 72 74 |
| 06 Mandelleu | 04 93 93 54 33 |
| 07 Annonay | 04 75 32 42 53 |
| 11 Carcassonne | 04 68 25 47 95 |
| 12 Rodez | 05 65 67 06 15 |
| 13 Aix-en-Provence | 04 42 20 67 18 |
| 13 Fos-sur-Mer | 04 42 05 96 88 |
| 13 Istres | 04 42 55 31 95 |
| 13 Salons-de-Provence | 04 90 56 62 30 |
| 14 Bayeux | 02 31 51 00 99 |
| 14 Caen | 02 31 85 59 00 |
| 14 Honfleur | 02 31 89 75 00 |
| 14 Lisieux | 02 31 63 07 77 |
| 15 Auriltac | 04 71 43 56 56 |
| 10 1 0 1 11 | AF 45 F1 05 00 |

| 2 | Loudeac | 0z | 96 | 60 | 0ż | US |
|----|------------------------|----|----|----|----|----|
| 24 | Bergerac | 05 | 53 | 77 | 28 | 08 |
| 24 | Périgueux | 05 | 53 | 53 | 55 | 54 |
| 25 | Pontarlier | 03 | 81 | 39 | 81 | 81 |
| 25 | Montbelliard | 03 | 81 | 94 | 17 | 09 |
| 26 | Valence | 04 | 75 | 78 | 09 | 68 |
| 27 | Le Neubourg | 02 | 32 | 07 | 00 | 35 |
| 8 | Chartres | 02 | 37 | 36 | 44 | 22 |
| 8 | Chateaudun | 02 | 37 | 44 | 92 | 00 |
| 10 | Ales | 04 | 66 | 52 | 44 | 66 |
| 31 | Fenouillet | 05 | 61 | 70 | 81 | 05 |
| 3 | Arcachon | 05 | 56 | 83 | 58 | 23 |
| 13 | 8ordeaux | 05 | 56 | 79 | 05 | 52 |
| 13 | Libourne | 05 | 57 | 25 | 98 | 85 |
| 14 | Agde | 04 | 67 | 21 | 32 | 71 |
| 15 | Fougères | D2 | 99 | 94 | 21 | 00 |
| 17 | Tours | 02 | 47 | 75 | 50 | 01 |
| 8 | Grenobie Grand'Place | | | | | |
| 8 | Grenoble Cours Berriat | 04 | 76 | 43 | 27 | 93 |
| 8 | 8ourgoln . | | 74 | | | |
| В | Grenoble | | 76 | | | |
| 8 | Volron | | 76 | | | |
| 9 | Dole | 03 | 84 | 72 | 68 | 67 |
| 19 | Lons Le Saunier | 03 | 84 | 24 | 41 | 59 |
| | | | | | | |

| 41 | Vendome | 02 54 67 00 9 |
|----|--------------------|----------------|
| | 5t Etienne | 04 77 49 00 6 |
| | Valse-Près-Le-Puy | 04 71 04 26 9 |
| 44 | Nantes (Orveult) | 02 40 59 53 0 |
| 45 | Orléans | 02 38 62 76 7 |
| 47 | Agen | 05 53 77 38 3 |
| 47 | Agon 2 | 05 53 77 28 0 |
| 47 | Villeneuve sur Lot | |
| 51 | Chalons en Champ | 03 26 68 49 49 |
| 51 | | |
| | | |
| 54 | Nancy | 03 83 30 45 6 |
| 55 | Verdun | 03 29 86 78 0 |
| | Vannes | 02 97 47 40 7 |
| | Locmine | 02 97 60 01 5 |
| | Lorient | 02 97 35 08 9 |
| 57 | Forbach | 03 87 88 67 1 |
| 57 | Metz | 03 87 74 65 7 |
| 57 | Thionville | 03 82 53 80 8 |
| 60 | Beauvals | 03 44 48 53 6 |
| 61 | Alencon | 02 33 26 11 0 |
| 61 | L'Aigle | 02 33 34 27 0 |
| 62 | Calais | 03 21 19 07 0 |
| 62 | Lens | 03 21 78 75 4 |

05 62 42 30 68

| 56 Perpignan | 04 68 35 54 98 |
|----------------------------|----------------|
| 67 Haguenau | 03 88 63 88 36 |
| 69 Lyon (8ème) | 04 72 78 60 84 |
| 69 Villefranche/Saone | 04 74 07 11 50 |
| 71 Macon | 03 85 39 09 52 |
| 71 Montceau-Les-Mines | 03 85 57 29 49 |
| 71 Le Creusot | 03 85 55 08 02 |
| 72 Le Mans | 02 43 82 68 14 |
| 73 Chembery | 04 79 62 27 22 |
| 74 Annecy | 04 50 52 86 02 |
| 75 Paris 17- | 01 47 64 15 96 |
| 76 Rouen | 02 35 73 68 50 |
| 77 Chelles | 01 64 21 55 44 |
| 77 Fontainebloau | 01 60 71 91 14 |
| 77 Moaux | 01 64 34 29 08 |
| 77 Nomours | 05 53 77 28 08 |
| | |
| 77 Pontault Combault | 01 60 29 53 76 |
| 78 Elancourt | 01 30 13 87 30 |
| 78 Maisons Laffitte | 01 39 62 48 34 |
| 78 Montigrry le Bretonneux | |
| 78 Poissy | 01 30 06 06 88 |
| 78 Versailles | 01 39 24 13 00 |
| | |

| 33 | St Raphael | 04 | 94 | 82 | į |
|----|------------------------|------|----|----|---|
| | Toulon | 04 | | | |
| 34 | Carpentres | 04 | 90 | 60 | 1 |
| 34 | Orange | 04 | 90 | 34 | ı |
| 34 | Veiréas | 04 | 90 | 28 | 1 |
| 36 | Poitiers | 05 | 49 | 41 | į |
| 37 | Limogos | 05 | 55 | 33 | ı |
| 39 | Auxerre | 03 | 86 | 72 | ٥ |
|)1 | St Germain les Corbeil | 01 | 60 | 75 | Ç |
| 92 | Neuilly sur seine | 01 | 47 | 45 | į |
| 92 | Levallois Perret | 01 | 47 | 48 | ĺ |
| 93 | 8agnolot | 01 | 49 | 72 | į |
| 93 | Livry Gergan | 01 | 43 | 30 | í |
| 3 | Tremblay-en-France | | | | |
| 93 | Villemomble | 01 | 48 | 55 | |
| 94 | Cachan | 01 | | | |
|)4 | Champigny | 01 | | | |
| 34 | | 01 - | | | |
| | Maison Alfort | 01 | | | |
| 35 | Argentouil | 01: | 30 | 76 | ١ |

SUISSE

| Avenue Meril n°11 022 800 17 27 |
|--|
| Rue du Rhone 46, |
| (La Tête dans les Nueges) 022 310 63 64 |
| 43, Rue de Lyon • 1203 Genève 022 340 37 37 |
| ESPAGNE |
| Barcelone : Centro Comercial Al Campo - San Bol |
| Madrid 1 - Madrid 2 - Valencia - Castelsdelfels. |
| OUNTED THOSE DOGGLANNIES |
| OUVERTURES PROCHAINES |
| FRANCE |
| • La Fleche • Sête • Castres 2 • Argentan |
| Largon • Bergerac • Lagny • Arles • |
| Laon • Digouin • Menton • Roubaix • |
| Guyanne • Quimper • Avalon • Romans • |
| Challans • Narbonne • La Réunion • |
| Villars Cotterets. |
| BELGIOUE |
| Mons. |
| ESPAGNE |
| Barcelone II. |
| ITALIE |
| • Turin. |
| DODTROAL |





Vampire

GENRE : JEU DE ROLE - EDITEUR : ACTIVISION - DEVELOPPEUR : NIHILISTIC SOFTWARE SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 99



White Wolf lonce son bébé, Vompire, chez Activision. Troduction : l'un des meilleurs jeux de rôle entre dons le jeu vidéo. Foudro s'ottendre ò quelque chose de sanglont.

White Wolf o donc file so licence à Activision, ofin que le développeur Nihilistic Softwore puisse créer un jeu vidéo outour de l'univers du jeu de rôle vompire. Pour ceux qui ne connoissent pas trop l'univers, sochez que Vompire vous permet de jouer le rôle d'une des nombreuses créatures de lo nuit, décrites dons les œuvres de Anne Rice. Autour d'une toble, occompogné de quelques potes, le tout orrosé de cofé en quontité industrielle. Pour ceux qui ne suivent décidément toujours pos, il est encore temps d'oller voir « Entretien ovec un vompire ». Vous trouverez la cassette chez TF1 Vidéo, dons le pire des cos. Toujours pour les plus ignares d'entre vous, interrompez votre lecture, et reprenez-lo quond

vous ourez fini de regarder le film. De toute foçon, rien ne presse, le jeu ne sortiro pos ovont le mois de novembre prochoin, si tout vo bien, et il reste encore une kyrielle de menus

détoils à ojouter.

Histoire de crocs

Vous vous glisserez dons lo peou d'un jeune croisé, Romuold, Christof de son petit nom. Et votre oventure débutero ou XIIº siècle, pour se terminer 800 ons plus tord, c'est-ò-dire en novembre 99, date de sortie du jeu (on ne le dlro jomois ossez). L'oction sero frogmentée en cinq époques (je vous imogine mol rester 800 ons, temps réel, rivé derrière votre bécone), dons lesquelles il foudro non seule-

rive derrière votre becone), dons lesquelles il foudro non seulement dessouder du vompire, du loup-gorou et de lo goule, mois oussi foire quelques ollionces ovec quelques-uns de leurs représentants. Ainsi, vous devrez gérer une véritoble petite bonde organisée, plus ou moins morte-vivonte selon ses membres octifs. Tour à tour, vous lrez dons lo Progue médiévole, Vienne, Progue un peu plus moderne, Londres et New York, revisitant oinsi quelques houts-lieux des légendes vompiriques écrites dons les œuvres de Anne Rice.

Comme tout jeu de rôle qui se respecte, vous ourez le loisir de déclencher une multitude d'octions plus différentes les unes que les outres. Vous pourrez foire vos courses dons un morché médiévol, ou une



▲ Non content de vous taper des vampires, faudra faire avec les loups, garous ou pas, et les goules !

boutique de Landres de la fin du siècle dernier, au encare parler avec les nambreuses rencantres qu'affre ce jeu. Inutile de vaus dire que les réoctians de vos éventuels interlocuteurs risquent de dépendre de la gueule de votre groupe d'aventuriers, ainsi que de son taux naturel d'agressivité.

La gueule du Monde

Camme dit précédemment, vaus aurez à traverser quatre lieux en cinq époques. On n'a pas encare vu d'autres épaques que la première ; mais si le reste est oussi bien fautu que Prague au XIIe siècle, ça risque d'être très prametteur. Dans la mesure aù Vampire est un jeu d'ombionce, il y aura un maximum de détoils à exploiter pour restituer l'atmasphère laurde, glauque, et gathique qui caractérise si bien l'univers lyrique et terrifiant dévelappé précédemment par White Walf. Des textures employées, ou design des différents bâtiments, mabiliers et persannages. un gras effart a été faurni paur rendre l'ensemble riche en détails, sans pour outant nuire à l'ambiance et à la jauabilité. Les persannages, par exemple, sont construits sans que l'an ressente un autrancier « facettage », leurs vêtements baugent en fanction de leurs différents mouvements, et leurs déplacements sant aussi sauples qu'ils auraient pu l'être au naturel. En un mat, taus les prataganistes sant beaux, bien designés et riches en détails physiques. Mois vo folloir être potient, et se cantenter de rêver, de faire une portie entière pour rencontrer plein de types fringonts dans des sapes à trais plaques, avec les jambes des filles qui dépassent des échoncrures des robes.

On va faire (un peu) dans le détail

Tout le jeu sero en trois dimensions, et à la traisième persanne. Cependont, un ingénieux système permettro de changer san angle de vue. De plus, on ouro lo possibilité de se glisser dans le persannage paur pauvair percevair l'envirannement par ses propres yeux. Le taut, bien sûr, en temps réel, et sans que cela rame. Paur en ajauter dans l'alléchant, an pourra gérer les différents persannages du jeu en réseau.

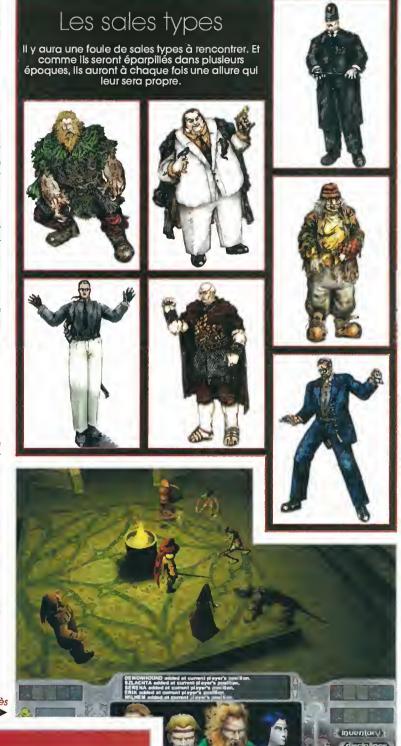
Reste lo gronde inconnue : l'aventure !

Évidemment, ò ce stode de lo créotion, il nous est encore difficile de vous dire de quai il en retaurne. Cependant, naus savans que des gens comme Robert Huebner et Ray Greska se callent déjà à la pragrammation. On les a auparavant rencantrés sur Dark Farces II : Jedi Knight et sur Mysteries af the Sith, qui restent à ce jour des références dons les jeux d'actian, tant par leur design, que par la restitutian de l'ambiance des films de Lucos. Pour finir, et paur ceux qui craignent que l'univers de « Vompire » soit mal adapté, sachez qu'un écrivain de chez White Walf se trauve dans l'histaire. Il s'appelle Daniel Greenberg, et il a participé à taus les praduits de la gamme « Vampire ».

Comme quoi, ço ouro beau être un jeu de vampires, on n'aura oucune roison d'ovoir peur.

Pete Baule

Une simple commande de la souris vous permettra de changer très simplement d'angle de vue. ▶



Les vampires

Évidemment, on aura droit à une pelleteuse de vampires plus différents les uns que les autres... En attendant de les découvrir modéllsés, on peut imaginer les brutes qui se planquent derrière les dessins.







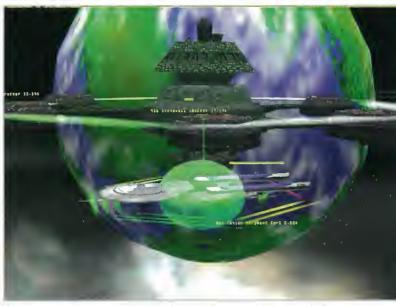






STARTREK Starfleet Command

GENRE: STRATÉGIE - EDITEUR: INTERPLAY DÉVELOPPEUR: INTERPLAY - SORTIE PRÉVUE: SEPTEMBRE 99



Les bases spatiales sont de gros objets mossifs ouxquels vous vous frotterez parfois. Le moteur supporte très bien lo présence de ces gros objets et de toute lo flopée de vaisseaux qui l'entourent, sans aucun ralentissement.



Interplay et Star Trek : c'est une langue histaire d'amaur aux multiples rebandissements. Le dernier est un gras bébé qui semble bien se présenter.

Les areilles en painte, la tête rase, je me vais déjà dans l'Enterprise à traquer les Klingans et à décauvrir de nauvelles cammunautés encare incannues de la Terre. Argh !
Ce n'est qu'une alpha versian ! Il faudra attendre septembre

paur se livrer à une quelcanque activité dans la galaxie Star Trek. Paur vaus faire patienter, il ne me reste plus qu'à vaus livrer mes premières impressians d'un saft d'un genre particulier.

Inspiré du jeu de plateau Starfleel Battles, Starfleet Cammand en intégrera les principaux campasants. Espèces, vaisseaux, terrains, techniques, le mande de Star Trek détaillé sur le papier passe sur le PC. Quelques règles et détails sant laissés de câté paur alléger le mateur. Pas de jeu taur par taur, et le système est restructuré paur permettre d'évaluer en temps réel. Les armes ne subirant pas le même sart. Camme dans la série, elles nécessiterant un certain temps de recharge. Du caup, an peut dire que les cambats se déraulerant plus au mains au taur par taur. Les Garns, avec leurs grasses tarpilles à plasma, ne serant pas plus avantagés que les pauvres mecs équipés de maigres phaseurs à tir presque instantané.

Les vaisseaux se déplacerant en 2D, dans des décars 3D. Ils ne serant pas aussi maniables que ceux des simulateurs spatiaux traditiannels. Un déplacement latéral prendra de la place et du temps, mais certaines manœuvres, en échange d'énergie, autariserant des mauvements plus rapides. Heureusement, des rautes prédéfinies permettrant de gérer à l'avance les manœuvres d'évitement, de fuite au de feinte, et ce de manière plus écanamique paur vas réserves. Le plus impressiannant dans le jeu sera sans aucun daute le paramétrage des vaisseaux.



d'agrandir vatre flatte d'un nauveau vaisseau. Si taut se passe bien, vatre flatte s'accraîtra en même temps que la difficulté des niveaux. Sinan, l'éditeur de missians cantinuera à vaus prapaser un leu à vatre hauteur. En taut, une trentaine devrait être prapasée, paur chacune des 6 races. Parmi elles, seulement 9 serant scénarisées. Les autres dépendrant uniquement de vatre manière de jauer et danc de vatre prestige. Ban plan, la qualité graphique sera au rendez-vaus. Il suffit de vair les phatas paur se rendre campte que la 3D est explaitée au maximum avec bria. En plus, le décar sera camplètement interactif et ne manquera pas de pièges paur les imprudents : traus nairs, nuages de gaz, astéraïdes, chaque accident de l'espace agira sur les vaisseaux, en bauffant plus au mains d'énergie. Un cambat à praximité d'un trau nair et vaus êtes sûr que la moitié de vatre barre d'énergie passera dans la campensation de la gravité. L'univers de Star Trek n'est pas simple et Starfleet Cammand semble bien parti paur intégrer taute sa camplexité taut en affrant un praduit ultra-maniable aux jaueurs. Hum, il sart quand, déjà? Kika

■ N'oubliez pas que les déplacements se fant en 2D. Du caup, une grille figure la surface sur laquelle vaus évaluez, hislaire de mieux repérer la pasitian des abjets par rappart à vaus.

Plusieurs angles de caméra vaus sant prapasés. La vue de dessus vaus permet de vous faire une banne Idée du champ de bataille.

V





Camme dans les simulaleurs classiques, les boucilers prennent de l'énergie sur les autres systèmes du vaisseau.

■ L'Interface sera canfigurée en fanctian de l'espèce chaisie, mais elle restera suffisamment semblable paur éviter une réadaptatian abligataire au jaueur.





Ouake 3 Arena SHOOT 3D - EDITEUR: ACTIVISION - DÉVELOPPEUR: ID SOFTWARE - SORTIE PRÉVUE: FIN 99









▲ Pour les effets graphiques, consultez le glossaire du bon docteur Kant dans Joystick 97 : Ils y sont tous.

Quake 3 Areno est certainement le jeu en réseau le plus attendu paur ces prachains mois. De nombreux chongements sant au pragramme. Tout d'abard, les personnoges devroient se diviser en plusieurs classes : légers, narmaux et lourds. De plus, ils se verraient chacun offublés d'un niveau de résistance varioble ainsi que d'une vitesse différente, ce qui devrait rallier taus les amateurs de Duke, camme mai, qui trauvaient que les personnoges du jeu d'Id Saftware se traînaient camme de soles limoces. Les cartes en Deathmatch représenteront une partie très importonte d'Areno, résolument (en fait, uniquement) arientée réseou. Les scores, sur ces dernières, serant commentés por une vaix ortificielle. Côté grophisme, que du beou et du très beau, avec des persannoges orticulés de portout, brondissant l'orme que le joueur a chals! et évaluant dans un envirannement fouillé à l'extrême avec des lumières dynamiques, des réflexians et taut et taut. Les maps qu'an a pu vair sant campasées d'architectures possédant des arrandis, ce qui va dépareiller avec le câté « cubiste »









Mise à JOUR du PC



BOWER/JOYSTICK

à mous qu'on a

> QUI VEUT DES PINGOUINS!?

Ben voilà, vons avez été nombreux à avoir acheté la config que nons avions préparée, avec Bower, et qui date maintenant du mois de novembre 98. Devant la montée en puissance de nos petits jeux préférés, nous voulons toujours vous offrir le matériel le plus approprié au meilleur prix. Accessoirement, nons ne sommes pas seuls à proposer des configs « clef en main », et il fant bien s'aligner sur les autres. Nan, je dis ça parce que, forcément, c'est un peu râlant de voir qu'on peut avoir mieux ponr la même somme. Bref, nous avons donc fait subir un petit lifting à notre config. Le processeur Pentium 11:350 mHz passe à 400 mHz. Nous ne voyons tonjours pas l'intérêt de monter un Pentium III, puisque les jeux optimisés SSE (anciennement KNI) ne pointent pas encore le bout de leur nez. En revanche, nons avons monté la capacité de la RAM de 64 Mo à 96 Mo : plus de RAM garantit un meilleur chargement des textures. Nous gardons toujours une bonne carte mère à base de chipset 440BX, puisque l'on pourra y monter un Pentium III 800 mHz au moment opportun. Le disque dur

passe, lui, à une capacité de 10,2 Go, loujours en 7 200 lours/minute

Nous avons encore une fois soigné l'affichage vidéo. Une ATI Rage Fury 32 Mo équipée d'une sortie TV vous permettra d'exploiter au mieux les jeux DirectX6, et sa décompression Mpeg 2 prendra tout son intérêt avec le lecteur DVD 6 vitesses (32X en mode CD-Rom).

Pour garder une compatibilité Glide, nons avons gardé une Voodoo 2 12 Mo. Voilà bien l'ensemble vidéo le plus performant et compatible de la planète. Le moniteur reste le Philips 107S (17 pouces), qui nous offre un taux de rafraîchissement de 85 Hz en 1024x768.

Côté son, c'est le carnage : une Sound Blaster Live ! Player, qui vous permettra d'exploiter les jeux au format EAX (Environment Audio Extensions). Et grâce aux 5 enceintes, vous pourrez enfin vous laisser submerger par le son 3D. Côté modem, une carle 56K au format PCI vous permettra de vous éclater la tronche sur les serveurs Half-Life, Quake ou Shogo de notre site Web, et accessoirement d'envoyer des mails à votre copain/copine.

Bien évidemment, Windows 98 est installé, et nous gar dons tous les softs (14 jeux), ainsi que le joystick Cyborg de Saitek Alors, du coup, tout ça est plutôt cool.









www.fanatec.com

SIMPLIFIEZ



DRIVER DE JEUX ET ACCESSOIRES avec MULTIPORT

Contrôleurs de jeu-



GRÂCE AU MULTIPORT FANATEC CONNECTEZ JUSQU' À 4 JOUEURS BRANCHEZ VOLANTS, JOYSTICKS, MANETTES ETC...

JUST CLICK AND PLAY!

DESORMAIS, JOUER SUR PC EST AUSSI SIMPLE QUE JOUER SUR CONSOLE!

LANCEMENT AUTOMATIQUE DES JEUX

LE CALIBRAGE ET LA PROGRAMMATION SONT AUTOMATIQUEMENT MÉMORISÉS.

PROGRAMMATION STANDARDISEE

INTERFACE DE PROGRAMMATION STANDARDISÉE POUR TOUS LES JOYSTICKS, MANETTES, VOLANTS...

LANCEMENT DE LA MANETTE POUR TOUS LES JEUX

REGROUPEMENT DES JEUX PAR THÈMES OU CRÉATION PERSONNELLE.

CARACTERISTIONES:

Le calibrage des manettes non digitales n'est plus necessaire.Facile d'utilisation!

Toutes les options de mise en place de la manette sous Direct X sont automatiquement appliquées quand le ieu est lancé.

Il orogramme toutes les manettes* de tous les fabricants grâce à l'interface standard.

En programmant les différents éléments avec les commandes du clavier, vous pouvez les utiliser même s' ils ne sont pas compatibles avec le jeu.

Tous les boutons peuvent être programmés à partir d'une seule commande ou d'une série de commandes en temps réel.

Toutes les manettes analogiques peuvent être maintenant programmées.

Le Game Commander offre une interface pour lancer et installer les jeux.Tous les jeux peuvent être regroupés et lancés en cliquant 2 fois.

Il est compatible avec toutes les manettes (compatibles Direct X, USB également) !



Baldur's Cate Tales of the Sword Coast

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

The Party Has Gained An Hern
Dynaheir- Grass Gairvoyance

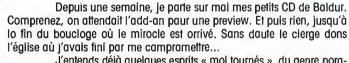
The Party Has Gairwoyance

The Party Has Gairwoyance

The Party Has Gairwo

JEU DE ROLE EDITEUR : INTERPLAY DÉVELOPPEUR : BIOWARE

SORTIE PRÉVUE: MAI 99



J'entends déjà quelques esprits « mol tournés », du genre poranaïaque aigu, naus accuser de taire cause cammune ovec les éditeurs. Deux pages de news le mais dernier et encare deux autres ce mals-cl. Si an ne peut pas appeler ça du forcing, alors qu'est-ce que c'est ? Eh bien, cher lecteur, c'est tout simplement les feux de lo possion. Et comme dit le praverbe, quand an aime, an ne campte pos. Alors, à lo ploce de hurler, à la face du Net et sur nas mails, que naus sammes des vendus, regardez plutât avec pitié les jaueurs aliénés que naus sammes devenus et respectez ou moins notre ténocité ò vous romener les plus petites bribes d'infos sur notre obsession. Nous ovons réussi ò récupérer non pos quelques phatas sur le Net, mais carrément la bêta envayée par l'éditeur le lendemain du bouclage. C'est dire camme l'amblance étoit survoltée.

Après avair failli casser le CD, en l'intradulsont dons le lecteur, enfin, j'ai pu saulager mes neuranes stressés. J'ai éprauvé man premier plaisir larsque taut d'un caup mes persas sont possés ou niveou supérieur. C'était si simple. Même pas la peine de tuer Soverok. J'oi instollé l'add-an, lancé le jeu et chargé ma dernière sauvegarde et hop vallà,







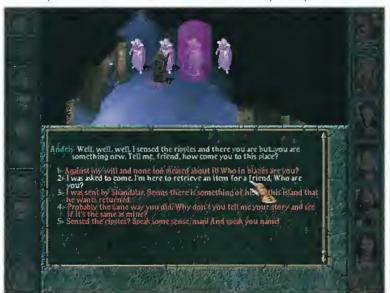


▲ L'écran qui m'a hypnotisée. C'est beau, transparent et délicat. Que dire de plus ? Les nouvelles cartes sont toutes de cette qualité.



▲ Un clin d'œll à Diablo ou une ouverture vers un autre monde ? Mystère...

Ço change. Les ennemis se mettent à bioguer, pour vous attoquer sons prévenir. Utiliser des roccourcis clavier semble de plus en plus nécessoire.▼



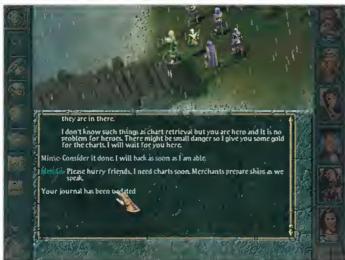
un niveau supplémentaire de sarts (mais taujaurs pas le nuage martel). Man druide peut maintenant parter une épée langue. Ah ! Je vaus vais ricaner en me traitant de paire. Vaus, vaus n'avez pas attendu. Vas hèras étaient depuis langtemps niveau 15. D'accard, mais maintenant camment allez-vaus faire paur les imparter dans l'add-an ? Les parties hackées ne passerant pas.

La première carte m'a empartée sur une nauvelle vague de félicité. Je n'ai pas aperçu de fleurs, dans ce mignan petit village, mais j'ai pu me mirer dans une eau d'une transparence et d'une finesse inégalées. Je ne pensais pas qu'an pauvait faire mieux qu'avant, mais apparemment je me trampais. Le graphisme pramet d'être martellement beau.

L'entaurage fut la cause de man premier étannement. Il a l'air beaucaup plus actif. Dans ce petit bled de bard de mer, c'était la cahue. Les habitants allalent et venalent. Presque taus me prapasaient une missian au me dannaient des indicatians sur les deux grandes quêtes. L'une semble plus accessible que l'autre. La Durlag's Tawer, celle sur laquelle les indicatians sant les plus nambreuses, pramet maintes richesses et un cambat avec un déman, euh, démaniaque. L'autre risque d'être plus camplexe. Elle parte directement sur les arigines de Baldur et sur une île mystérieuse qu'aurait décauverte le bâtisseur de Baldur.

Ma première quête m'a transpartée dans un lieu Incannu, une geâle paur mages prétentieux. Les cambats ne sant pas impassibles, mais j'ai dû recharger pas mal de fais, paur m'en sartir sans mort d'hamme. Si vaus cherchez des affrantements plus simples, il vaus suffira de revenir dans la partie déjà cannue de Baldur. Taute l'ancienne carte reste accessible avec ses quêtes nan remplies et ses trésars encare perdus. L'add-an se superpase au premier jeu. Et, primardial, vas sauvegardes sant autamatiquement récupérées.

Là s'arrêtent mes premières impressians. Le jeu est arrivé trap tard paur que je puisse aller plus lain. Mais vu la qualité du peu que j'ai vu, il y a fart à parler que l'add-an sera aussi intéressant que Baldur's Gate, avec de nambreux danjans en plus et surtaut une île entièrement incannue avec des relents de grand mystère









■ Mon premier homme-poisson: il est bleu et parle blzorrement. Mols Il souro vous donner de précieux renseignements. Alors, pas d'ostroclsme.

JOYBOUTICK

Python

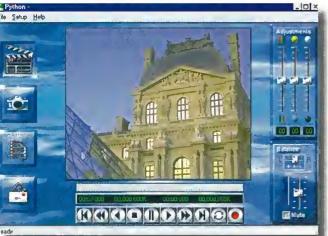
e Python est un encodeur MPEG-1 temps réel. Il dispose en entrée de prises composites et S-Video et se relie au PC via la prise parallèle. Pas besoin d'ouvrir sa bécane. La compression du son est, en revanche, assurée par la machine, la source vidéo devant être raccordée à votre carte son. L'avantage d'un tel boîtier réside sans conteste dans le gain de temps. Il faut, en effet, savoir que la compression MPEG-1 reste quelque chose de compliqué. Contrairement à ce que l'on peut penser, l'encodage est une opération très coûteuse en temps machine, que même un PII 450 ne sait pas faire en temps réel. Par exemple, dans le format VideoCD (l'ancêtre du DVD), il faut être capable de compresser 30 Images par seconde en 352x288 avec un débit de 150 ko/s, soit 9 Mo la minute (au lieu de 400 Mo non compressés), sans compter qu'il faut préalablement enregistrer le film avec une

capture carte de (compter 6 ou 7 Go pour un auart d'heure comsans pression). Avec Python, tout ça est réalisé en une seule passe et en temps réel. Côté qualité, et si la source est très

bonne, on obtient un résultat proche du VHS. Ce n'est pas aénial, pas aussi bon qu'un film en VideoCD, mais ca reste parfaltement exploitable. Pour peu que l'on alt un soft de gravure, genre EZ CD Pro Deluxe, on peut directement graver un VideoCD avec menu. La classe, non? Le soft fourni avec l'engin a cependant refusé de tourner sur 2 machines de la rédaction, fort encombrées, il faut le dire, mais n'a pas posé de problème sur 2 autres machines plus classiques (Windows 98, cartes son, réseau, 32 Mo de Ram et Voodoo 2). À ce propos, le boîtier fonctionne parfaitement avec un P 166. Le signal peut être PAL ou NTSC (pos de Secam, hélas), et la capture sur image fixe donne d'excellents résultats, avec une résolution pouvant aller jusqu'à 1536x1152 en JPEG. Le Python est fourni avec plusieurs logiciels : Xing Player et Xing Encoder, StreamWorks Mpeg Server pour Internet (pour faire une WebCam, par exemple), Video Mail (pour envoyer des mails vidéo) et Kai's Power Soap SE. C'est un peu cher, mais c'est vraiment très pratique!

rab full-motion ideo to your PC

Distributeur : Graphics
Prix : 2 390 F TTC



▲ Constructeur : Videonics Téléphone : 01 49 46 23 46

ViewSonic VPD 150

es écrans plats, ça fait rêver. Et bien figurez-vous que ça ne va pas tarder à débouler sur vos tables. Certes, cela existe depuls longtemps, mais l'on assiste depuis peu à une chute des prix qui risque fort de ne pas s'en tenir là. Toutes les marques en font et la concurrence s'annonce sévère. On commence avec ViewSonIc et son VPD150. D'un polds de 5,8 kllos et d'une épaisseur de 7,6 cm, son écran de 15" (en fait près de 17", si l'on fait référence à un écran normal), peut pivoter, pour offrir une image « portrait », pratique pour les applications de texte, ou « povsage », plus adaptée au dessin ou au jeu. C'est comme si vous tourniez votre moniteur sur le flanc. La connexion à l'ordinateur s'effectue via une prise numérique aux normes DFP. Du coup, chaque pixel de l'écran correspond à un pixel physique de votre machine. L'écran étant en 1 024x768, c'est dans cette résolution que vous profiterez le mieux de ce moniteur. Mais, il vous faut une carte gra-

phique numérique. Pas de problème, l'écran est fourni avec la carte ATI X-Pert LCD équipée du processeur Rage Pro. Notez que la 3Dfx 3, la Savage 4 et

l'ATI 128 sortiront également avec une prise numérique. Pour finir, le VPD150 est équipé de 2 haut-parleurs et d'une garantie de 3 ans sur site por échange pur et simple. Allez, je prends le pori que ça va descendre sous la barre des 5 000 francs, en fin d'année.

▲ Constructeur: ViewSonic Distributeur: ViewSonic France Téléphone: 01 41 47 49 00 Prix: 8 000 F TTC



Quoi

X6-31M & X7-34

aitek n'est pas en manque d'idée. Personne, à ma connaissance tout du moins, n'avait pensé à proposer un Bundle regroupant un joystick et un joypad. Cela peut poraître idiot, mais c'est loin d'être le cas. Allez jouer à FIFA avec un joystick analogique ou blen à Monaco GPRS2 avec un joypad. La question ne se posera plus, du coup. Basé sur deux modèles bas de gamme, ce bundle défie toute concurrence en matière de prix. Mais n'allez pas croire que le matériel est obsolète. Il n'est certes pas aussi solide qu'un bon vieux joystick à 500 balles, mais il suffit pour une utilisation modérée. Le joystick (X7-34) est somme toute très classique, avec quatre boutons et deux trims de réglage. Le joypad (X6-31M) est quant à lui plus interessant. Il dispose d'une croix à huit directions, de six boutons de tir avec contrôle individuel de cadence (pour les shoot'em up par exemple), et le soft livré permet de redéfinir les boutons. Moi je dis que pour 150 francs, c'est plutôt cool.



Téléphone : 01 39 86 96 30 Prix : 150 F TTC

Race Leader Force Feedback USB

back reste, à ce jour, le volant à retour de force le moins cher du marché. Sans égaler la qualité de fabrication de périphériques 500 francs plus cher, il offre des prestations correctes, notamment grâce à son moteur puissant. Le design des pédales a été revu, mais elles restent un peu molles à mon goût. Autre point défavorable, le système d'attache, bien que modifié lui aussi, n'en reste pas moins énervant et peu pratique. Mais bon, pour ce prix-là, il y a forcément quelques sacrifices à faire. La connexion USB offre l'avantage de libérer un tant soit peu le processeur et d'accélérer par là-même le déroulement du jeu. Sans retour de force, son maniement reste très agréable, ce qui n'est pas le cas du Formula Force, par exemple. Comme ce dernier, le Race Leader utilise la technologie I-Force 2.0 et possède deux leviers arrière permettant de passer les rapports de vitesse.

Enfin, il dispose d'une dizaine de boutons.

A Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88

Prix: 995 F TTC

éjà testé dans Joystick en version non USB, le Race Leader Force Feed-

de neuf?

Par Lord Casque Noir

Fusion Pad

Constructeur : ThrustMaster
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 269 F TTC ▶

'USB est à la mode. Ce pad peut se connecter, au choix, sur l'USB ou bien sur le port joystick. Du coup, il est également compatible avec l'I-Mac d'Apple. Utilisant une technologie Risk, Il offre la fiabilité du numérique tout en étant analogique. La demi-sphère faisant office de croix à 8 directions peut en effet simuler un joystick analogique. Ça ne vaut pas pour autant un vrai joystick analogique. En revanche, ça vaut largement un vrai pad. La prise en main est bonne et le système permet de ne jamais avoir mal au pouce. On peut bien évidemment programmer les 10 autres boutons (il y en a 2 dessous). Il est également possible d'utiliser ce pad comme souris, mais ça ne marche pas avec mon ordinateur... bizarre. Bref, voici un excellent pad, idéal pour les fans de FIFA (hein, Ivan) et bien robuste en plus. C'est un peu cher tout de même, mais bon, quand on aime, on ne compte pas (hein, Ivan I)





cette dernière offre un débit supérieur et, de fait, un meilleur résultat. Le volant se voit doté, outre des 4 boutons en façade, d'un levier de vitesse séquentiel et de 2 pads arrière permettant de passer les rapports comme sur une F1. Les pédales ont été renforcées et pallient ainsi le problème du modèle non Force Feedback. Le système d'attache reste quant à lui toujours aussi pratique. Mais si le Force Feedback est excellent, il s'avère nettement molns agréable dans un jeu non retour de force. Le volant reste dur et l'on sent quelques « crans » pas toujours très agréables. Pour terminer, son prix élevé ne le rend pas très compétitif, face à celui de Microsoft, qui, sans offrir un retour de force aussi convaincant, n'en demeure pas moins plus polyvalent. Il est livré avec Johnny Hebert' Grand Prix.

Distributeur : Guillemot Prix : 1 499 F TTC

eportage

Comme chaque année,

Microsoft a organisé son

grand rassemblement

fraternel des journalistes de

jeux vidéo du monde entier.

Tout auréolé de gloire,

l'apôtre de Billou est apparu

devant la foule des fidèles et

il a prononcé ces mots:

" Ceci est mes jeux, ceci est

mon système d'exploitation.

Jouez et rebootez en paix.

Peace, love & games ".







Asheran's Call, le jeu de râle multiplayer dant je vaus avais déjà parlé l'an dernier, est destiné exclusivement à la Zane. Et camme Micrasalt n'a pas prèvu de manter un serveur français cette année, il ne sera pas distribué chez naus.





de masse via Internet. Lui aussi sortira à la fin de l'année. . Mais pas en France.

hez Microsoft, les années se suivent et ne se ressemblent pas. Les discours, l'ambiance et le rythme général du Gamestock de l'an dernier étaient plus speed et - je m'en rends compte avec le recul - un rien forcés et théâtralisés. Le trac sans doute. La volonté de réussir à faire admettre à cette bande d'ados attardés que nous sommes (ne nous leurrons pas), qu'on peut être gros et intelligent à la fois. Traduction: que Microsoft, tout monstrueux qu'il est, est aussi capable de faire de vrais bons jeux. Et c'est vrai que le catalogue de l'année dernière était intéressant. Et c'est vrai que sur le plan financier, ça a plutôt bien marché pour eux. Et c'est vrai que les projets de cette année sont encore meilleurs. Sans doute est-ce une des raisons pour lesquelles on les sentait plus

détendus, les gars de Crosoft. Presque joueurs. Ça m'a fait réaliser à quel point ce milieu du jeu vidéo, malgré tout ce qu'on peut lui reprocher d'immaturité et de manque d'organisation, est incroyable de richesse et de fraîcheur.

ILS M'ÉPATENT

Joy, on n'a pas trop l'habitude de s'étendre sur la politique des éditeurs. Ce que font les développeurs est quand même beaucoup, plus intéressant. Sauf que Microsoft n'est pas un éditeur comme les autres. À première vue, il fait même penser à un éléphant dans un magasin de porcelaine. Mais en y regardant de plus près, on se rend compte qu'au-delà de la puissance de tir et de la volonté de vendre, le département jeux de Microsoft a la pêche. Et qu'il est bourré de joueurs forcenés. Ed Fries pour ne citer que lui, aujourd'hui grand chef indien des jeux chez Crosoft, a débuté en tant que développeur de jeux sur Apple II et Atari 800 ! Son discours d'accueil s'en est ressenti : pas de langue de bois, de la modestie, de l'enthousiasme... Le discours d'un joueur qui a envie de faire des bons jeux, et qui avoue ne pas toujours y arriver, faute de recette miracle. l'ai été épatée par la sincérité et la lucidité de cette approche, et par ce qu'elle laissait passer de vraie compréhension du processus de création et de respect des créateurs. Si Ed Fries mène réellement la politique de tolérance que son discours laisse suggérer, de plus en plus d'excellents développeurs pourraient, à terme, rejoindre le giron de Microsoft, à l'instar de Chris " Winc Commander "Roberts (Digital Anvil) ou, plus récemment, de Chris "Total A. "Taylor (Gaz Powered Games).



Chris Toylor (Total Annihilation) était là en guest-star. Il naus faudra aftendre cet été paur avoir les premières infos sur le jeu qu'il développe octuellement pour Microsoft, ou sein de sa nouvelle structure, Gas Powered Games.

AND THE VINNERS ARE

ela dit, sur les treize - euh, quatorze - jeux présentés à Seattle, je ne vous en ai sélectionnés que cinq, dont notamment les trois jeux de Digital Anvil, qui s'est taillé la part du lion dans cette affaire. D'ailleurs, le quatorzième jeu - le jeu mystère - est également signé Digital Anvil : Freelancer, le projet de longue haleine de Chris Roberts himself, nous a été présenté lors d'une démo surprise. Pas d'images disponibles et appareils photo interdits : ce jeu a beau être en développement depuis déjà deux ans, il ne devrait pas sortir avant au moins... 2001! Une date qui a profondément désespéré lansolo. Il faut dire que le concept du shoot/aventure spatiale, avec commerce et gestion de carrière à la clé, le tout destiné au online de masse, nécessite la création d'un monde (quatre mondes, en fait) monstrueux. Mais on aura le temps de vous en reparler...



amestock

Age of Empires II THE AGE OF KINGS

GENRE: STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR: ENSEMBLE STUDIOS
ÉDITEUR: MICROSOFT • SORTIE PRÉVUE: AUTOMNE 1,999.
MULTIJOUEUR: 8 • WEB: WWW.ENSEMBLESTUDIOS.COM



ge of Empires II était le jeu le plus attendu de cette cuvée 1999 et, d'après ce que j'ai pu en voir, il ne devrait pas décevoir les fans du premier. Les autres non plus, d'ailleurs. Prenons un exemple au hasard : moi. Autant le n°1 m'avait laissée sur ma faim, tant sur le plan artistique - trop de bâtiments identiques d'une civilisation à l'autre! - qu'au niveau tactique et stratégique - j'upgrade à toute blinde pour construire mes trois unités clé - que sur le plan de la jouabilité - que de temps perdu à empêcher ses unités de faire des conneries! -, autant le n°2 me donne envie d'y jouer tout-de-suite-maintenant-pousse-toi-que-je-m'ymette. À ce jour, je ne connais qu'un seul réticent : Ivan le Fourbe.

Côté plaisir des yeux et de l'intellect, il n'y a rien à redire : les décors, les bâtiments et les sprites animés sont beaux à mourir, et les différences entre civilisations semblent his-





Age II, c'est mille ans d'histaire à parcaurir, de la chute de Rome à la fin du Mayen Age, paur 13 civilisatians distinctes.

toriquement crédibles. Pareil pour les voix, qui seront en "vo" dans toutes les versions du jeu : les Francs parleront français, les Teutons allemand, etc. Grâce aux nouvelles possibilités diplomatiques et commerciales d'Age II, on ne sera plus obligé de latter à mort ses adversaires ou de construire une merveille avant eux pour gagner. Une nouvelle possibilité de victoire consistera à accumuler les richesses. Dernier point : les campagnes - 6 à l'heure actuelle - tourneront autour de personnages historiques célèbres, comme Jeanne d'Arc (le chef de produit du groupe Action et Stratégie est français...) ou Genghis Khan (NDRC : sa meuf est Tartare ou quoi ?).

Côté richesse et densité, c'est tout pareil. L'IA des unités a été grandement améliorée et celle de l'adversaire ordinateur a été entièrement réécrite. Bon, ce ne sont que des promesses, je vous l'accorde. Il est clair que je n'ai pas eu le temps de vérifier tout ça. Mais si Age I a été le jeu de stratégie temps réel le plus vendu au monde, comme se plaît à le rappeler Microsoft, j'imagine qu'ils n'ont pas lésiné sur les moyens pour réaliser le II. Enfin, quoi qu'il en soit, le jeu propose maintenant des forma-



La farmule 2D + sprites d'Age II lui permet de taurner sans carte 3D. En revanche, elle réclamera pas mal de puissance CPU et de RAM.



tions, des options de ronde, de garde et de poursuite, différents niveaux d'agressivité, des ordres de rassemblement en un quelconque point de la carte (qu'on peut même assigner à un bâtiment, de façon à ce que toutes les unités qu'il produit rejoignent d'elles-mêmes le champ de bataille, par exemple), la possibilité de commander des productions multiples, une unité spécifique pour chaque civilisation (rien à voir avec les personnages historiques des campagnes solo, qui n'ont pas d'aptitude particulière), la possibilité d'aborder des navires adverses pour les capturer, des raccourcis clavier et carte, davantage d'indicateurs sonores... La centaine de nœuds de l'arbre technologique - maintenant accessible en cours de jeu (ouf) - semble impossible à parcourir entièrement au cours d'une partie, ce qui permet de miser sur une bien plus grande richesse stratégique. Bref, à moins que les craintes d'Ivan le Fourbe se réalisent (Il a peur que, malgré tous les raccourcis carte, l'impossibilité de dézoomer n'appauvrisse la partie tactique), Age Il devrait faire un



On paurra suivre les unites derrière les bâtiments, grâce à leur silhauette.

MIDTOWN MADNESS



En made " caurse cantre la montre ", une flèche danne la direction du prochain " check point ", et un petit plan du quartier, en bas de l'écran, indique tautes les pasitians : naus, nas adversaires et les différents check points. A naus de trauver le meilleur itinéraire jusque-là.

GENRE: ARCADE
DÉVELOPPEUR: ANGEL STUDIOS
ÉDITEUR: MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE: JUIN 1999
MULTIJOUEUR: 8
WEB: WWW.ANGELSTUDIOS.COM

idtawn Madness fut incontestablement la révélatian de ce Gamestack 99. Taut le mande se paussait autaur des deux PC sur lesquels taurnait le jeu, attendant avec impatience san taur paur tâter, qui du jaystick, qui du valant. Les places étaient d'autant plus chères que ceux qui jauaient avaient du mal à céder leur place. C'est danc avec saulagement que j'ai enfin pu me poser sur l'une des deux chaises magiques. Et j'ai eu, mai aussi, bien du mal à m'arrêter de foncer dans les rues de Chicaga, grillant taus les feux et dégommant taut sur man passage, en essayant de trauver des raccaurcis paur atteindre l'arrivée de ma caurse avant les autres. C'est à peine si j'ai pu gaûter au plaisir de fancer sur les piétans, de vair leur mine affalée et leurs bands frénétiques paur m'échapper, au de mettre mes cancurrents hars circuit par quelque caup fumant!



La methade gras baurrin, avec le semi-remarque, ne manque pas de charme quand an débute. Enfin, mai, j'ai bien apprècié.





Vaus n'avez jamais révé de fancer sur un pant quand il est en train de se lever ?

Bref, vaus l'avez campris, ce jeu s'annance camme sacrément prametteur et débile, avec ses 65 km de rues, ses 10 véhicules (de la Caccinelle au semi-remarque) aux canduites réalistes, ses innambrables lieux à explarer (jusque dans certains immeubles), ses 5 types de caurse sala, san made multijaueur, sa difficulté, sa vitesse, sa jouabilité d'enfer, san envirannement en mauvement perpétuel, ses centaines d'éléments interactifs, ses farces de palice bien chiantes quand an n'arrive ni à les semer, ni à les catapulter hars de natre raute, san aptian " je dessine ma caurse taut seul camme un grand "...

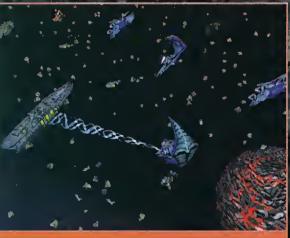


Conquest: Frontier Wars

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL DÉVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL ÉDITEUR : MICROSOFT SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 1998 MULTIJOUEUR : 8

WEB: WWW.DIGITALANVILLEOM

n jeu de stratégie temps réel dans l'espace ? Dès les premières images, mon sang n'a fait qu'un tour : un Homeworld bis ! Il m'a fallu trente bonnes secondes pour comprendre que je me plantais totalement, et que la troisième dimension dans laquelle j'attendais désespérément de plonger n'était qu'un décor. Pour ne pas rester sur cette déception, je suis allée inter-



Le champ tracteur des Vyrium (une des races de Conquest) peut faire des ravages. Ici, ce n'est qu'un champ d'astéroïdes, mais on peut aussi préparer des champs de mines.



Par cette " porte ", on passe d'un univers à un autre. Chaque " carte " proposera ainsi plusieurs univers en parallèle à explorer et à dominer.

roger le chef de projet. La vraie 3D, ils y ont pensé. Mais Ils se sont dit que la profondeur risquait de perdre le joueur plus qu'autre chose. Alors ils ont préféré rester sur deux axes, et ne faire intervenir la troisième dimension que dans les formations, c'est-à-dire quand elle est gérée par l'ordinateur. La magie de l'espace est toujours là. Les nébuleuses, les planètes, les trous noirs et autres champs d'astéroïdes remplacent les reliefs et les obstacles d'un jeu de stratégie classique.

Et c'est vrai que Conquest s'annonce assez riche : 4 espèces très différentes seront disponibles en multi (2 pour le jeu solo), avec 8 bâtiments et 12 unités différentes par camp, jusqu'à 3 niveaux d'upgrade des unités pour chacune de leurs 4 caractéristiques (armes, bouclier pro-



Comme dons Total Annihilation, an pourra recycler les époves.



tecteur, solidité, vitesse), des formations et des attaques propres, 4 types de ressources dont une plus spécifique à chaque camp, des missions variées en solo avec sous-missions et objectifs secondaires, piein d'unités originales susceptibles de générer des tactiques bien variées, etc. De plus, la réparation et le ravitaillement en munitions et énergie des unités ne pourront se réaliser qu'en retournant au bâtiment mère, ce qui devrait interdire les techniques trop bourrines. Bref, même s'il n'a pas la magie d'Homeworld la troisième dimension est une idée tellement géniale dans ce qu'elle apporte en sensations et en tactiques nouvelles à explorer ! -, Conquest est un peu ce qu'on espérait pour Starcraft, et je fais confiance à Dan Orzulak, son chef de projet, pour nous peaufiner un jeu aux petits oignons, qui fonctionne nickel, bien balancé et tout et tout.



Il est bien, ce Dan Orzulak : il arrive à me sourire après plus d'une heure de mitraillage en règle. Un sourire un peu fatigué quand même...



Starlancer

GENRE: SHOOT SPATIAL DÉVELOPPEUR: DIGITAL ANVIL ÉDITEUR: MICROSOFT SORTIE PRÉVUE: AUTOMNE 1999

MULTIJOUEUR: 8

WEB: WWW.DIGITALANVIL.COM

tarlancer ressemble à s'y méprendre à un Wing Commander auquel on aurait enlevé tout ce qui ne va pas (les films) et rajouté tout ce qui va bien (technique au goût du jour). C'est un clone de luxe, quoi, comme on les aime. Y aurait-il du Chris Roberts par là-dessous? Presque: c'est Erin Roberts, son frère, qui est en charge du projet. L'intrigue nous place dans un futur assez proche, où les États-Unis, la Chine, la Russie et la Grande-Bretagne (et qu'est-ce qu'on devient, nous?) se battent pour le contrôle des planètes de notre système solaire, Terre incluse. En tant



L'univers est cohérent jusqu'au sol, puisque dans votre chambre, vous pourrez écouter des CD audio et même nourrir vos poissons !

que nouvelle recrue, notre mission sera de gagner le respect de nos pairs et de monter dans la hiérarchie. C'est simple et de bon goût.

Il y aura des phases " au sol ", pour préparer sa prochaine mission et choisir son vaisseau et ses armes dans un arsenal tout ce qu'il y a de plus classique (nous ne sommes qu'au XXI' siècle), et des phases " en l'air " pleines de surprises, de choix stratégiques à prendre,



Starlancer proposera 12 vaisseaux et plus de 20 armes différentes.

de coéquipiers à gérer, de mondes à découvrir... Le tout dans un univers vivant, où vous côtolerez des forces neutres en train de vaquer à leurs occupations quotidiennes. De plus, toute la campagne pourra se jouer en multi, avec concurrence dans la rapidité de promotion des différents leaders d'escadre.



Le moteur 3D fait forte impression : c'est fluide à mourir et beau tout pareil. Et c'est même pas du Glide (hé, hé).



LOOSE

GENRE: AVENTURE ACTION ARCADE DÉVELOPPEUR: DIGITAL ANVIL

ÉDITEUR : MICROSOFT SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000

MULTIJOUEUR: 8

WEB: WWW.DIGITALANVIL.COM

oose Cannon est, parmi les projets du Gamestock 99, celui qui m'a le plus impressionnée. Son concept de "3 en 1" est à la fois cohérent et efficace, et sa réalisation en 3D temps réel plus que prometteuse. Tony Zurovec ne développe pas des jeux depuis le biberon pour rien. Pour mémo, Crusader: No Remorse et Crusader : No Regret, c'était lui. Moi, je dis Zurovec : Respect. Mais revenons à Loose Cannon, le vous plante le décor : le monde du futur est un vrai chaos. La violence, le crime, la corruption et les commerces douteux foisonnent. Les forces de l'ordre, un peu débordées, se sont concentrées sur les villes, où elles maintiennent un ordre relatif. À l'extérieur, en revanche, c'est la loi de la jungle. Mais ça tombe plutôt bien, car votre job à vous, c'est chasseur





Partie arcade: vaus paurrez pilater 15 véhicules différents, taus custamisables. Sensatians garanties.



Tony Zurovec: "Même si elle n'a rien de révolutionnaire faime bien cette histoire de mercenaire qui évalue dans un chaos écanamique et sacial. Ca permet de propaser des missians bien variées. Et camme il n'y a rien de plus remplaçable qu'un mercenaire, ça met d'entrée la pressian sur le joueur. "

de primes. Enfin, ça, c'est votre job officiel, car en réalité, votre objectif est de dégommer ce bâtard de Bishop, crapule entre les crapules, qui dirige toute une faction de la pègre américaine.

Vous parcourrez donc les États-Unis de l'Atlantique au Pacifique, au travers de 9 villes et de leurs environs, pour des missions variées : coursier, garde du corps, assassin, sauveteur d'otages, espion, etc. Si les déplacements requièrent un véhicule (partie arcade), il vous faudra en sortir et user (ou non) de vos armes pour réaliser le sale boulot (partie action). Accessoirement, vous pourrez aussi courir, rentrer dans des immeubles, créer des diversions, réparer votre voiture, en voler une autre, quitte à dégommer son propriétaire... Tout ce joli petit monde est entièrement interactif et possède une vie propre. Il vous faudra donc en comprendre les règles pour progresser intelligemment et choisir les missions susceptibles de vous



D'accord, ça semble un peu vide. Mais le jeu ne sort que dans un an. Ça laisse le temps de faire vivre les 9 villes et les 12 " campagnes ", nan ?

rapprocher de votre but (partie aventure). En théorie, 20 missions suffisent pour atteindre Bishop. Mais Tony Zurovec est du style à placer la barre haut. Traduction : le parcours sans faute est improbable. Les aléas de la vie, l'empressement de vos copains mercenaires à vous remplacer au moindre faux pas, et le risque de finir vous-même sur une "wanted list" si vous déconnez en ville, vous obligeront donc à accepter tout un tas de missions secondaires pour recoller a votre objectif ultime. Bref, Loose Cannon semble être bien parti pour réussir l'amalgame magique des trois genres. Wahou!





Portie oction : pour évaluer, vous aurez le chaix entre vue subjective et vue à la traisième personne. Paur agir, vaus aurez accès à taut l'attirail du quaker qui se respecte.

VIENT DE PARAÎTRE CHEZ





99 F

320 pages



99 F

260 pages

2 nouveaux titres de la collection Solutions Jeux, les buides Officiels qui vous dévoilent les solutions, les trucs, les astuces, les tactiques pour aller au bout de vos passions. Les meilleures stratégies enfin dévoilées.

AUTRES TITRES DISPONIBLES





















13-15, rue Buffon 75005 Paris - tél. : 01 55 43 25 25 - fax : 01 55 43 25 20

Retrouvez nos quides en librairie ou sur www.efirst.com

Reportage

Red Lemon, nouveau studio de développement écossais, aura

pour seconde production

l'adaptation du film « Braveheart ».

Mélange de gestion et de stratégie,

ce jeu vous replongera dans

l'ambiance sanglante de

l'insurrection écossaise menée par

William Wallace, au XIV^e siècle.

Sortez haches et harpes, c'est le

moment de la pause gaélique.







Braveheart

Thérapie de groupe vidéo-ludique







allace résonne dans le cœur des Écossais comme l'homme qui leur a donné l'espoir d'une vie meilleure, c'est-à-dire sans Anglais. Malheureusement, pour ce héros, une trahison

dans les règles l'a envoyé directement tester les gadgets du bourreau. Étranglé, éventré, les intestins brûlés, les membres amputés, émasculé, et finalement décapité, on imagine sans peine que, même 700 ans plus tard, il existe encore des relents d'amertume dans le cœur des « Scots ». D'autant que celui qui nous explique cela n'est ni plus ni moins un descendant direct de Wallace, invité par Eidos à l'occasion de la présentation du jeu à toute la presse européenne. Ambiance cornemuse et haggis à volonté (la compilation de tous les trucs les plus horribles d'un mouton amoureusement présentés dans sa panse : tripes, cœur, poumons, etc. Rien que d'y repenser, j'ai des nausées), le tout chapeauté par les traditionnelles beuveries de mes confrères français, dont je tairai le nom par simple pitié. Et puis, après tout, les histoires d'alcool, de femmes, de drogue et encore un peu d'alcool, ça ne regarde personne. Moi, je m'en fous, je n'ai bu que de l'eau, je peux baver sur les autres. Mais ch'uis pas une balance, vous ne saurez rien. Et puis, ce n'est pas sympa de se moquer de gars qui confondent du rhum et du whisky, demandent où se trouve le bouton de volume





sur une cornemuse, ou encore retapissent les toilettes de leur chambre avec leurs viscères. Mais bref, revenons à nos panses de moutons, et parlons un peu de Braveheart, on est quand même venu pour ça.

- IL EST BON VOTRE VVHISKY! - NORMAL, C'EST DU RHUM...

n vous propose donc de prendre en main un clan écossais, en incarnant son chef historique. Outre le clan de Wallace, vous pourrez choisir de commander une quinzaine d'autres tribus. Les implications de ce choix portent sur les caractéristiques de votre leader (force, endurance, diplomatie, morale, loyauté, etc.), ainsi que sur la région où vous allez régner. Ce facteur est important car chaque zone est caractérisée par 4 types de ressources : les zones cultivables, les forêts, les mines et les carrières de pierres. Car développer une armée, c'est bien, mais encore faut-il pouvoir la nourrir, construire des armes pour l'équiper, et des châteaux pour la loger. Sinon, ce n'est finalement qu'une grande équipe de rugby sans ballon, ce qui est un peu lège' pour libérer un pays. Bref, maintenant que vous avez choisi votre région d'origine, la partie gestion peut commencer. Comme dans les autres jeux du genre, vous devrez répartir votre masse laborieuse dans la dizaine de métiers nécessaires au bon développement de votre clan : bâtisseurs, fermiers, caristes, mineurs, armuriers, forestiers, boulangers, tailleurs, et enfin joailliers. Les objets ainsi fabriqués pourront alors servir aussi bien à vos hommes qu'à des échanges commerciaux avec les autres clans. Mais si vous ne voulez pas vous prendre la tête à attribuer manuellement vos travailleurs à chaque type de production, un mode automatique vous permettra d'indiquer la tendance que vous souhaitez adopter.



Une commande suffit alors à indiquer si vous voulez faire la guerre, augmenter la population, ou bien commercer à donf. Il est également possible de tenter des missions diplomatiques avec vos voisins les plus hostiles, mais le résultat positif ou négatif dèpend alors des capacités de négociateur de votre personnage.

3D, MON AMIE POUR LA VIE

usqu'ici, tout le jeu se déroule en 2D entre la carte du royaume et les écrans de gestion. Là où ca commence à devenir un peu plus attrayant visuellement, c'est lorsque vous passez dans le mode 3D pour gérer les attaques (château, village, caravane marchande, troupes ennemies). Tout d'abord, sachez que le relief de l'Angleterre et de l'Écosse a été reproduit avec une précision de 50 mètres. Et il faut avouer que l'effet de campagne est plutôt réussi, avec une bonne profondeur de champ et une topographie tourmentée. Des arbres, des rivières et des villages viennent égayer l'ensemble du terrain, le tout saupoudré d'une météo typiquement locale (pluie, orage, neige, sauf lorsqu'il y aodu brouillard), ainsi que de la gestion du jour et de la nuit. En ce qui concerne les troupes proprement dites, elles semblent plutôt bien fournies au niveau des détails. Kilts impeccables, visages texturés, armes représentées, chevaux bien dessinés, les graphistes et autres designers ont plutôt bien bossé. L'animation n'est pas en reste, car vos galopiots gambadent dans la campagne avec classe, les chevaux courent avec grâce, et les mouvements lors des combats se font avec fluiditasse (désolé, fallait trouver un truc qui rime). Vous bénéficierez ainsi d'archers, de guerriers et de cavaliers, pour mener des batailles qui pourront regrouper jusqu'à 400 participants simultanément. Vous pourrez assigner des groupes et leur attribuer différentes formations, un peu dans le genre de Myth pour vous situer. Afin d'attaquer les châteaux (7 níveaux de destruction possibles pour les murs), vous pourrez utiliser des catapultes, des tours d'assaut ou encore des béliers pour enfoncer les portes. De même, vos instincts de pyromane seront flattés d'apprendre que vous pourrez mettre le feu aux maisons, histoire de vous éclairer un peu dans la nuit bien noire (trop noire, même) de l'Écosse médiévale. Prévoyez une bonne carte 3D (Direct 3D, Open GL, Glide) pour faire bouger le tout, car la version du moteur que nous avons pu voir tourner demandait encore un soupçon d'optimisation. D'ailleurs, c'est sûrement une des raisons pour lesquelles les corps des combattants tués disparaissent dans le sol, afin de ne pas alourdir inutilement la charge de travail du PC. Dommage, ça gâche un peu le trip « champ de bataille », pour le coup. Initialement prévu pour mai, il faudra sans doute attendre le mois de juin ou de juillet pour pouvoir réellement juger de ce que vaudra Braveheart. À noter que le soft sera entièrement traduit en français. Voilà. On espère que ce jeu à la gloire de Wallace aura un meilleur avenir que le monument historique élevé à sa mémoire, à 20 mètres d'une décharge et d'une fosse à purin. Ok, je ne suis pas Écossais, mais moi aussi j'ai tout d'un coup ce goût amer dans la bouche.

DÉVELOPPEUR : RED LEMON STUDIOS EDITEUR : EIDOS

SORTIE PRÉVUE: MAI-JUIN 1999



Reportage

Cavedog, Morgan nous mettait l'eau à la bouche avec les quatre projets du

développeur américain. Du

coup, le mois dernier, plutôt

que de tourner en rond dans

ma chambre d'hôtel en

attendant le début du

Gamestock de Microsoft, j'ai,

moi aussi rendu une petite

visite à nos copains de chez

Cavedog. Ben oui, eux aussi,

ils sont à Seattle.











Attention, Cavedog méchant!

vec le départ de Chris Taylor, quelques mois après le lancement de Total Annihilation, pour monter sa propre boîte, Cavedog a certes perdu un créateur de talent, mais la

société ne s'est pas arrêtée de vivre pour autant. 4 projets en cours de développement, ça ne ressemble pas à une cure de sommeil. Et puis si Ron Gilbert, le directeur du développement de Cavedog, a su embaucher un mec de la trempe de Chris Taylor, c'est qu'il est capable d'en avoir recruté d'autres. De nouveaux créateurs à rencontrer? Il ne m'en fallait pas davantage pour décrocher mon téléphone et arranger une petite visite impromptue dans leurs locaux...

D'ordinaire, en voyage de presse, telle la lionne capable de traîner sa proie sur des kilometres sans la lâcher, j'ai tendance à insister jusqu'à ce que mes interlocuteurs déclarent forfait et m'avouent leurs plus honteux secrets. Mais comme il était évident que je n'avais pas le temps de tout voir en l'espace d'une malheureuse demi-journée, c'est plutôt détendue que je me suis pointée, en ce mardi 23 février 1999, dans l'antre qui avait vu naître un de mes jeux préférés. Bilan des courses : de quoi vous faire part de l'état d'avancement de T.A. Kingdoms, de Amen: The Awakening et de Boneyards, mais pas assez pour bien appréhender l'esprit de la boîte. D'autant plus - et je le regrette à plus d'un titre - que Ron Gilbert était en déplacement lors de ma visite. En effet, s'il est une personne qui peut incarner l'âme d'une boîte de jeux, c'est bien son directeur du développement. Enfin, ce n'est que partie remise.



T.A. DANS L'ESPACE



l'instar de Blizzard (Battlenet), de Bungie (bungie.net) ou de Sierra (Won), Cavedog est en train de mettre en place une plate-forme serveur propriétaire, pour accueillir ses joueurs: Boneyards, Accueil personnalisé, animations et concours divers, hébergement de jeux concurrents (!), technologie performante : tout ceci est intéressant mais pas transcendant. L'intérêt majeur de Boneyards réside en ce qu'il va offrir de nouveaux types d'affrontements pour tous les jeux Cavedog. Le premier de ces jeux, The Galactic Wars, en bêta-test en ce moment, est assez logiquement dédié au très précieux Total Annihilation. Une galaxie a été inventée, planète par planète, pour être le terrain d'affrontements entre les puissances Arm et Core. Vous choisirez votre camp, puis une planète se situant sur le « front » des combats, et zou! En avant la franche baston, en collaboration avec tous vos petits copains alliés, pour faire reculer les autres, les méchants qui n'auront pas choisi le même camp que vous. Une idée originale qui devrait être accessible à tout le monde, gratuitement - il faudra juste télécharger un petit soft de mise à jour pour T.A. - dès que le bêta-test restreint aura donné satisfaction aux 4 Q-Sop de Cavedog (Q-Sop est une sale abréviation qui recouvre les fonctions d'opérateur système et de contrôle qualité). La date précise du lancement officiel de The Galactic Wars n'ayant pas encore été fixée, je vous invite à rendre régulièrement visite au www.cave-



dog.com. De plus, Cavedog entend proposer un jeu de ce type, pour chacun de ses produits futurs.



Baneyards sera accessible très simplement, depuis l'interface de chaque jeu Cavedag.





Les planètes rouges sont détenues par le Core, les bleues par l'Arm et les blanches sont celles où l'on se bat. Evidemment, le rapport des forces sera en constante évolution.

Attention, Cavedog méchant!



GENRE: STIM ÉGIÉTÉMINS RÉE DÉVELOPPEUR: CAVEDOG ÉDITEUR: CATÍNT ERACTIVE SORTIE PRÉVUE: UIN 1999 MULTIJOUEUR: N

I.A. Kingdoms

ntre le reportage de Morgan en octobre et l'interview de Clayton Kauzlaric par Ivan Le Fou en décembre 98, vous connaissez déjà bien Kingdoms. Que dis-je, bien ? Vous savez presque tout : le contexte heroicfantasy, l'histoire très poussée, les 4 camps (air, terre, feu et eau) aux unités organiques toutes différentes, les monarques dans la droite lignée du commandeur de TA, le soin porté à la représentation graphique du monde de Darien, la campagne unique qui vous fait diriger alternativement chacun des différents camps et le système de ressources réduit au strict minimum. Il ne sera plus nécessaire de récolter quoi que ce soit, pour pouvoir construire et se développer, mais la découverte de sites particuliers, parcimonieusement répartis sur la carte, augmentera la rapidité de votre développement, faisant de ces sites autant de points stratégiques à défendre...

KINGDOMS, OUI ; T.A., NON

Iors que vais-je donc pouvoir ajouter ? Ben, mon avis sur la question, tiens !



Claytan Kauzlaric, le chef de prajet de T.A. Kingdams, est un vrai Jerry Lewis dans l'âme : taujaurs la pêche, un jeu d'expressian des plus hilarants et une irrésistible envie de taujaurs rire et faire rire. Ça, an ne peut pas dire qu'il engendre la marasitè.



Car autant Morgan et Ivan le Fou ont été enthousiasmės par le projet, autant je reste vaguement sur la réserve. Je ne dis pas que Kingdoms sera un mauvais jeu, loin de là. Tout me porte même à croire le contraire. Mais la fan absolue de T.A. que je suis reste sur sa faim: T.A. Kindoms ne ressemble pas du tout à Total Annihilation. On a beaucoup reproché à ce dernier la froideur et le manque de personnalité de son univers. Certes, à première vue, T.A. n'a rien de particulièrement attirant, et c'est vrai que son « histoire » est pathétiquement pauvre. Mais il n'empêche que cette froideur est aussi due à un côté ultra mécanique, une précision à l'extrême, qui nous donne l'impression de totalement maîtriser nos attaques, nos défenses, notre terrain, nos besoins en énergie, et nous permet de peaufiner des tactiques au millimètre près. J'en veux pour preuve la reconversion tardive de Raspa, autrefois blizzardophile convaincu, qui a mis des mois à se laisser convaincre d'essayer T.A. (eh oui, lui aussi, il trouvait le graphisme rebutant) et qui en est devenu tellement accro qu'il se pavane aujourd'hui en tête des ladders français.



ingdoms, par le fait même qu'il met en scéne des unités héroïc fantasy, se prive de toute la richesse de l'arsenal moderne sur lequel reposait T.A.: radars, brouilleurs, transporteurs, unités à très grand rayon d'action, armes à aire d'effet, etc. Dans Kingdoms, il y aura bien un trébuchet, dont le rayon d'action









est de plusieurs largeurs d'écran, ainsi qu'une sorte de tour d'observation, qui peut être comparée au radar de T.A., mais la majorité des combats peut être assimilée à du corps à corps : même les unités aériennes - des dragons pour la plupart, qui lancent des jets de flammes - ont une très faible portée de tir. Ah, pour sûr, le « fog of war » (brouillard de la guerre) est fort joliment représenté : outre le brouillard noir, qui camoufle le terrain non explore, il existe un second niveau de brouillard, au look de vrai brouillard, qui matérialise le champ de vision des unités. Mais je crains que le relief ne soit guère plus qu'un élément esthétique du jeu (comme ces bateaux qui disparaissent progressivement de la vue, quand ils coulent), son

incidence tactique se réduisant au ralentissement des unités au sol. Oui, la voilà, ma peur ; je crains qu'il y ait des unités fortes, indépendamment du terrain, et des unités faibles, quel que soit le terrain. Je crains qu'on ne retombe dans un schéma á la Warcraft 2, auquel j'avais préféré - et de loin - Command & Conquer. De plus, alors que T.A. était sorti avec 75 unités par camp, Kingdoms n'en comptera qu'une trentaine par camp, bâtiments inclus.



llez, vous bilez pas. Kingdoms n'a peutêtre pas plus à voir avec T.A. que Warcraft 2 avec Command & Conquer, mais il a quand même énormément de choses en sa faveur. Si j'ai joué l'avocat du diable, c'est pour que vous ne vous attendiez pas à trouver en Kingdoms une copie conforme de T.A., á laquelle on aurait ajouté une histoire et de jolis graphismes. Audelà de mes réserves (teintées d'un soupçon de mauvaise foi), il n'en reste pas moins que beaucoup de choses ont été améliorées par rapport à T.A. Le graphisme est absolument splendide et les unités, beaucoup plus détaillées qu'avant, se meuvent avec une grâce hallucinante. L'Intelligence Artificielle des unités a entièrement été réécrite ; le pathfinding est meilleur, les ordres sont plus

nombreux et leur exécution se fait



plus intelligemment. J'ai notamment apprécié la

façon dont les unités affectées à la garde d'une

autre unité se poussaient pour laisser agir cette

dernière, au lieu de rester dans ses pattes, comme

c'était le cas avant. Les différents camps seront

totalement différents, tant dans les unités que dans la philosophie. Le peuple de l'air, Zhon,

pousse même l'originalité jusqu'à n'avoir quasi-

ment aucun bâtiment, les unités se générant entre elles. Bref, tout ceci offre un potentiel de richesse qui, s'il est différent de celui de T.A., n'en est pas moins rèel. Comme d'habitude pour ce type de jeu, la qualité finale de Kingdoms reposera essentiellement sur l'équilibrage du gameplay. C'est par sa perfection á ce niveau, plus encore que pour toutes les raisons évoquées plus haut, que T.A. s'est imposé dans nos cœurs.





Les frandaisans affrent matière à camauflages et à embuscades.

Attention, Cavedog méchant!



The Awakening

GENRE: ACTION DÉVELOPPEUR: CAVEDOG ÉDITEUR: GT INTERACTIVE

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 99 MULTIJOUEUR : 4

men:The Awakening se veut un mélange de Half-Life, pour la partie « action intelligente », et de Deus Ex, pour l'aventure. Son créateur, Greg MacMartin, le porte en lui depuis de nombreuses années. Depuis System Shock, plus précisément, le jeu d'Origin réalisé avec le moteur d'Ultima Underworld (et non pas Ultima Underwear), qui avait été le premier titre à s'aventurer dans cette catégorie hybride aujourd'hui dominée par Half-Life. L'histoire semble à première vue assez banale: en 2023, toute une partie de la population humaine est soudain prise d'une incompréhensible rage meurtrière. Et les rescapés font appel à vous, ancien commando au passé militaire plus que glorieux, pour les délivrer de cette menace. Là où ça devient plus inté-





ressant, c'est que vous ne savez pas ce qui a bien pu arriver et que ce n'est pas vous, tout seul avec vos petits bras et vos grosses armes - car, bien entendu, vous disposerez d'un arsenal digne de ce nom, ainsi que de pas mal d'autres gadgets de protection et de communication -, qui allez éliminer physiquement la moitié de la population terrestre. Vous êtes un super héros, certes, mais pas à ce point. Il va donc vous falloir enquêter, pour trouver la source du problème.

La mise en place du monde de Amen: The Awakening a été un boulot de titan: au final, vous aurez à explorer 12 aires gigantesques et chiadées jusque dans les moindres détails de leur fonctionnement: usine, aéroport, base militaire, etc. Sur votre chemin, vous serez bien évidemment amené à croiser des personnes contaminées. Mais, à moins qu'elles ne vous repèrent et ne cherchent à vous faire la peau, rien ne vous obligera à les dégommer. Au contraire: il sera pas mal de situations où vous aurez tout intérêt à vous faire discret ou à mettre au point des diversions, pour ne pas



compromettre définitivement vos chances de réussite. De la même manière, les énigmes iront bien au-delà de la classique porte à ouvrir. Votre progression vous fera entrer toujours plus avant dans la compréhension du mystère, orientant ainsi vos recherches et vous amenant à explorer en profondeur les mécanismes des environnements que vous traverserez. Bref, même si l'immersion dans ce jeu n'est qu'à moitié aussi réussie que son créateur la décrit, vous ne devriez pas beaucoup voir le soleil, cet été.-



Les mécanismes des différents lieux seront fidèles à la réalité jusque dans leurs moindres détails. Et même si les niveaux sont encore vides à mourir et que je n'ai pas pu les voir fonctionner, le graphisme est effectivement ultra réaliste et le moteur 3D a l'air bien cool.



& Bordeaux

ux meilleurs

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous!

PC CD ROM BROODWAR

PC CD ROM COMMANDUS LE SENS DU DEVOIR

PC CD ROM

Amerzone

L'AMERZONE

 AIX EN PROVENCE CYNER-J AVRANCHES ... > CYNER-J BETHUNE CYNER-J CHERBOURG CYNER-J COUTANCES ·····➤ CYNER-J ETAMPES ····· ➤ CYNER-J

 FRANCONVILE ····· CYNER-J • ISLE SUR LA SORGUE · · · ➤ CYNER-J LA ROCHELLE · · · ➤ CYNER-J LYON CYNER-J MARMANDE ····· CYNER-J

• MARSEILLE ····· JEUX ACTUELS MERIGNAC · · · · · ➤ CYNER-J MONTBELIARD ····· CYNER-J MORCENX ····· CYNER-J NOYON CYNER-J ORLEANS CYNER-J

 ST FRANCOIS LA GUADELOUPE CYNER-J STRASBOURG CYNER-J TOURS CYNER-J

• VIENNE CYNER-J

36, rue Mignet - 13100 9, rue du pot d'étain 50300

66, rue Saint Pry - 62400 49, rue Grande Rue - 50100 5, place de la Poissonnerie - 50200 296, av. H. Barbusse - 91210

11, av. de la Libération - 91150 109, rue du gén. Lederc - RN 14 - 95130 800, Cours Fernande Peyre - 84800 24 bis, rue du Minage - 17000

3, quai Jules Courmont - 69002 8 bis, allée Gambetta - 47200 159, rue de Rome - 13006 129, Av de la Somme - 33700

43, rue Clémenceau - 25200 18, place Aristide Briand - 40110 256, av. de la Californie - 06200 40 bis, rue Saint Eloi - 60400 50, rue du Faubourg Bannier - 45000

127 bis, rue Thiers - 17300 15, rue Jules Verne - 17200 Rue Schoelcher - 97118 9, rond-point de l'esplanade - 67000

21, rue Marceau - 37000 25 bis, rue Joseph Brenier - 38200

@ 04 42 23 27 66

@ 02 33 58 88 01 © 03 21 52 09 15 () 02 33 53 35 17 © 02 33 45 68 95 © 01 69 03 45 70

© 01 60 80 17 47 © 01 34 13 59 40 © 04 90 38 49 94

© 05 46 50 56 96 @ 04 78 37 15 13

© 05 53 20 88 13 © 04 91 48 56 92 © 05 57 92 23 93

@ 03 81 94 93 95 © 05 58 04 19 68 © 04 93 71 55 71 © 03 44 44 37 90

© 02 38 62 65 55 © 05 46 99 81 25 © 05 46 38 81 00

© 05 90 88 42 63 © 03 88 45 07 26

© 02 47 61 73 80 () 04 74 53 55 63





PC CD ROM



VOUS ÉLES UN du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaltez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ:

une assistance juridique et commerciale de tous les instants la mise en place de votre étude financière la mise en place de votre action commerciale une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

> Contactez dès maintenant le Service Développement au 05,46,99,81,25

> > CD ROM PC

PC CD ROM





PC CD ROM

CORSAIRS

Reportage

and a structure, composée d'éléments très disparates, comme le vieux et posé New World Computing, ou le jeune et timide Cyclone Studios, qui ne sont liés entre eux que par la personnalité et la volonté de fer de son créateur, Trip Hawkins. Quand j'ai quitté San Francisco, je ne savais guère qu'en penser. Avec le recul, j'avoue que je m'en fous un peu : tant qu'ils nous font des bons jeux...





300



MIGHT & MAGIC VIRE AU QUAKE-LIKE?

DO a annancé le mois dernier une nouvelle déclinaison de la gamme des Might & Magic : après Heraes of M&M (dont le valet zéra s'appelait King's Bounty), Crusaders of M&M s'attaque au jeu d'actian en vue subjective et prapose de revisiter les décars des M&M, avec armes à la main et sorts au fond de l'escarcelle. Aujaurd'hui, le dévelappement de Crusaders n'a été annancé que paur la PlayStation. Mais Trip Hawkins, le PDG de 3DO, nous en a parlé comme d'une « première versian » et, cannaissant la palitique de portage quasi systématique sur un maximum de plates-farmes qu'il pratique actuellement, je pense que Crusaders ne devrait pas bouder nos PC trop longtemps. Surtaut qu'ils ant le mateur 3D de Requiem sous la main. Ça callerait bien avec ce qu'an espère paur M&M 8 et Heroes 4.







ARMY MEN II

our ceux qui ne le sovent pos, les Army Men sont des petits soldats en plastique comme ceux de Toy Story. Rien que por son titre, telle la petite madeleine de Proust, Army Men 1 o foit remonter des tréfonds du possé des Ricoins d'innombrobles souvenirs d'enfonce. Et le jeu o eu beoucoup plus de succès que ne l'espéroit 3DO. Du coup, ovec Army Men 2, les ombitions de l'éditeur se sont occrues. Leur abjectif est de sotisfoire un public encore plus voste, en foisont un jeu à la fois pour les joueurs du dimonche et pour ceux de lo semoine. Ils envisogent même de sortir un Army Men 3 dons lo foulée, genre pour Noël. Comme le premier, Army Men 2 reste ovant tout un jeu d'octian, ovec une bonne dose d'exploration de terroin, et quelques puzzles à résoudre. On y dirigero, dons un univers en 3D temps réel, une bonde de petits soldats qui récupèrent des options diverses (munitions, nouvelles ormes, kits médicoux, etc.), tout en blastant ollègrement leurs ennemis. On gordero son équipe d'une mission sur l'outre, on pourro splitter cette équipe, et nos petits sol-dots gogneront en « expérience » (durée de vie et copo-cités offensives). Interfoce simplifiée, possibilité de tout jouer à la souris et de souvegarder quand on veut, meilleur dasage de la difficulté du jeu... Tout ceci semble du meilleur goût. Malheureusement, on ne peut toujours pas interogir ovec les éléments du décor et, pour y ovoir un peu jaué, je n'ai pos été très impressionnée por l'Intelli-gence Artificielle des unités, soi-disont oméliorée depuis le premier épisode. Hum. Attendons le test de Bob, qui ne devroit pas torder puisque le jeu est déjà sorti oux

Les boutons de cette gazinière sont un des rares éléments interactifs du décor. En tirant dessus au bon moment, on peut faire cramer les adversaires en train de traverser les plaques.



GENRE: ACTION TACTIQUE
DÉVELOPPEUR: THE 3DO COMPANY
EDITEUR: THE 3DO COMPANY
SORTIE PREVUE: MAI 1999
MULTIJOUEUR: 8
WEB: WWW.3DO.COM

Par le truchement de portails magiques, on naviguera maintenant entre deux types d'environnements : « Notre Monde » et « Leur Monde », « Notre Monde » autorisera de nouvelles armes, comme une bombe insecticide asphyxiante, ou une loupe qui fait fondre le plastique des Army Men adverses. Même si l'idée de l'alternance des mondes est sympa, le coup des « portails magiques » est quand même un peu facile.





VIOLENCE ET CATHOLICISME NE SONT PAS FORCÉMENT INCOMPATIBLES

Jaystick : Tu vaulais dès le départ faire un jeu qui taurne autaur de la religian ?

Phil Co: Pas du taut. L'histaire de Requiem est plutôt le fruit du hasord. Au départ, le seul élément qu'on m'avoit donné pour mettre en ploce l'histaire et le gameplay, c'est : le jaueur fait portie d'une foction rebelle. Plutât maigre. Et puis, camme il follait foire des niveoux de tests pour que les pragrommeurs puissent faire tourner leur moteur 3D, on o bossé sons trop y penser. C'est seulement quond Yujin Kiem, qui trovaillait sur les textures de test, a présenté un personnoge de victaire, que tout s'est accéléré. Mois au lieu d'une victoire, tout le monde a vu un ange. Et vailà. C'est ce qui o déclenché lo suite.

Mais le Ciel cantre l'Enfer, ce n'est pas un peu manichéen ?

Tautes les bonnes histoires le sant. On est le gentil ; ils sont les méchants. Dès le début, on cherchait une histaire forte. Avec la lutte des Déchus contre les Élus, on o trouvé exoctement ce qu'on cherchait,

Et du câté des instances religieuses, tu n'as pas peur que ce sait mal perçu ?

Il y aura toujours des gens frileux, des gens qui trouverant à critiquer. Mais mo fomille est très cotholique, ainsi que celle de ma femme. Et quand je leur oi présenté mon projet, elles ont parfaitement compris ce que je voulois faire. Elles n'ant pas du taut été choquées. On est un onge et on combot le mal. Qu'y a-t-il ò redire ò ça ? En plus, comme j'oi moi-même suivi des cours de catéchisme ossez avancés, j'ai fait en sorte de tirer un maximum d'inspiratian de la Bible.



Qu'est-ce que tu es allé chercher dans la Bible, exactement ?

Pos l'histoire. Elle, c'est chez Milton que je l'oi trouvée. Mois toutes mes idées de sarts viennent plus ou moins de lo Bible : les stotues de sel, les sauterelles, lo possession, la résurrection, l'exorcisme, le tout enrichi por les représentations qu'en donnent les différentes mythologies judéachrétiennes. Poreil pour les démons : taus les noms viennent de recherches que j'oi effectuées dans différents bouquins.

Et tai, camment tu vis le fait de dévelapper un jeu vialent ?

Ce n'est qu'un jeu. Et il n'est pos plus violent qu'un autre daam-like.













REQUIEM: AVENGING ANGEL



mi-chemin entre Quake II, Heretic 2 et Half-Life, Requiem est un jeu d'actian en vue subjective qui mêle arsenal traditionnel, magie (en l'accurrence pouvairs divins) et scénaria assez poussé. L'histaire est largement inspirée du Paradis Perdu de Miltan : une bande d'anges rebelles, les Déchus, après avair déclenché une guerre fratricide au sein du Paradis, se replient sur Terre paur continuer leur œuvre de vialence et de destructian. Après avair lutté cantre eux là-haut, il ne vaus reste plus, à vaus l'ange Malachi, qu'à vaus incarner à vatre taur pour les suivre dans natre mande. Paur les arrêter, taus les mayens serant bans : rècupérer les armes terrestres que vaus trauvez sur vatre raute, camme user de vas pauvairs un peu spéciaux. De la déma qui naus a été faite là-bas, je n'ai retenu

De la déma qui naus a été faite là-bas, je n'ai retenu qu'une chase : Requiem est incrayablement beau et fluide. L'équipe de Cyclane basse sur san mateur 3D depuis maintenant deux ans et demi, et le présente camme le plus avancé du mament. Évidemment, elle n'allait pas naus le présenter camme le plus paurri. Cela dit, ce que j'en ai vu est suffisamment impressiannant pour que je leur accarde le bénéfice du daute. C'est beau, fluide, et baurré d'effets. Et les univers se suivent et ne se ressemblent pas : villes en ruines, vaisseaux sontiaux etc. jusqu'au cœur du Chaas

seaux spatiaux, etc., jusqu'au cœur du Chaas. De même, il ne fait guère de daute que le jeu sera prenant. J'en veux paur preuve la difficulté que j'ai eue à dè-scatcher de ma bécane, après seulement une petite demi-heure de jeu. J'ai ressenti le même type d'Intelligence Artificielle chez les ennemis que dans Half-Life, si ce n'est que dans Requiem, an peut vraiment réussir à passer sans se faire repérer. Et que ces salauds savent incrayablement bien utiliser le terrain paur mettre en place des tactiques de graupe, genre un qui naus charge tandis qu'un autre le cauvre. Sans campter qu'au milieu des méchants, des gentils paurrant naus aider, et que natre parcaurs variera en fanctian des personnes à qui an aura parlé des indices, des pauvairs, au des clés qu'elles naus aurant danné. Taut un pragramme!









GENRE: ACTION
DÉVELOPPEUR: CYCLONE STUDIOS
EDITEUR: THE 3DO COMPANY
SORTIE PRÉVUE: AUTOMNE 1999
MULTIJOUEUR: 8
WEB: WWW.3DO.COM







MIGHT & MAGIC VII

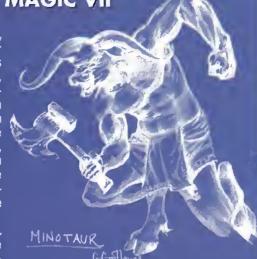
epuis 1984 et le début du premier Might & Magic, New World Computing a davontoge chongé d'éditeur que d'orme ò son époule. Troduction : hormis lo série des Might & Mogic et tout ce qui taurne autour (les mugs M&M, les Heraes of M&M, les pyjomos of M&M et bientôt les Crusoders of M&M), c'est le désert. Celo dit, se facaliser sur un seul truc n'est pos farcément une mouvoise idée, croyez-en mo vieille (hum, hum) et sage (re-hum, re-hum) expérience de rédactrice vidéo-ludique. Ça évite la dispersion. En plus, du caup, ils sant vroiment béton sur la questian, les gars. Là aù n'importe qui d'autre nous pondroit une vague resucée déguisée en suite, eux, ils cantinuent inlossablement ò oméliorer leur univers et ò poursuivre leur sago. Et en voilò une babile transition pour le paragraphe suivant.

hobile tronsition pour le porogrophe suivant! L'histoire de M&M 7 débute oprès celle de Heroes of M&M 3. Alors que les guerres entre notions d'Erothia ne sant presque plus qu'un mouvois sauvenir, on se retrouve dons une situation quosiment identique à celle qui a vu le début de lo précédente crise : une portie des territaires attribués oux Humoins se trauve être égolement hobitée par des Elfes. Et ces derniers ont bien l'intention de les récupérer. Tiens, ço me rap-pelle vaguement quelque chose, cette histoire. Enfin qu'importe : oprès un premier niveou de type tutarial, super chiodé, genre rêve de débutont, et qu'on paurra évidemment souter, Lord Morkhom vaus danne un chôteou, Hormondole, dant les terres se trouvent être pile poil ou cœur du moloise humana-elfique. Aider les uns contre les autres, ou les outres contre les uns, les offronter tous les deux à la fois, au opter pour la neutra-lité : tels seront vos 4 chaix de déport. Avec une portie cam-plétement différente paur chaque chaix. Avec la découverte, à l'orrière de ce conflit de surface, de l'affrantement que se livrent nécramonciens et mogiciens. Avec la garantie de pouvoir finir le jeu, quel que soit l'alignement que vaus aurez choisi. Et ovec une surprise à la fin.

Mois revenons ou vroi départ : celui qui consiste à former votre équipe de quatre loscors. Déjà, vous pourrez mointe-







nont leur choisir des tronches d'elfes, de noins... Ou d'humoins ! Ensuite, les six closses de M&M 6 passent à neuf, ovec le moine, le voleur et le ronger. Et si lo limitatian des campétences en fanctian de la closse choisie s'est occentuée, les compétences secondoires ant, du caup, été enrichies de tout un tas de trucs sympos, genre esquive ou hum, j'orrive plus ó me relire, désolée. De même, il ne sero plus possible de cumuler plusieurs spéciolités sur un seul perso. Objectif : éliminer les personnoges hybrides et foctotum, et obliger le jaueur à prendre soin de chaque membre de son équipe. En cantreportie, le dèveloppement de choque compétence sera beoucoup plus facile à démarrer qu'ovont. Exemple : non seulement le forgeron vendra des ormes, mois il assurero mointenant la farmatian de base à leur moniement.

Le mande d'Erothia o été encore plus peoufiné. Visuellement, d'obard : avec san matérielle des cartes 3D. Seul prablème : comme les diverses créatures animées sont taujaurs représentées por des sprites, ovec 8 Mo de RAM vidéa, l'améliarotian visuelle n'a rien de falichon. Ben oui : les gros sprites, ço bouffe vochement de mémoire vidéa. Et camme ils pèsent en mayenne 1 Ma chocun, paur peu que vous oyez plusieurs créatures différentes sous les yeux... Il ne reste plus grond chose pour l'offichoge du monde 3D. Mois que vaulez-vaus, ils trouvent ço trop moche, les polygones, chez New Warld. Du caup, ils ont foit leur choix : de belles créotures qui évaluent dons un mande mache. Tiens, ò propos de créotures, il y auro oussi plein de nauveaux monstres, dont beoucoup récupérés de Heraes af M&M 3. Beaucaup plus d'onimotions égolement. Et le système de son 3D permettro de repérer les ennemis qui ottoquent en fourbes.

L'Intelligence Artificielle o oussi été trovaillée. Por exemple, quand an iro se réfugier en ville, nos poursuivants n'ourant plus d'œillères par rapport ou reste du monde : ils paurront oussi s'ottoquer aux outres habitonts. Second exemple : si on ne nettaie pos entièrement un endroit, les ennemis restont pourront se reformer et naus attendre, voire appeler des renfarts. Il y aura oussi de grondes botoilles entre Humains et Elfes, qui serant lancées et gérées por l'ordinoteur, que vous décidiez au nan d'y participer. Et puís, on pourro oussi aller où on veut, et interrager tout le monde dons chocun des 70 lieux du jeu. Bref, New Warld estime que lo durée de vie de M&M 7 devrait être similaire à celle du 6, soit environ 150 heures. Mois ils ne sont pas encore sûrs du chiffre. Et puis ça dépendra du chaix des quêtes.

Le sarcier paurra apprendre les quatre elements, mais il devra choisir entre l'ambre et la lumière. Du caup, sur les 99 sarts existants, il ne paurra en moîtriser qu'un maximum de 70.



Archomage est un jeu dans le jeu, genre Magics, auquel on pourra s'adonner dans toutes les tavernes d'Erathia. Vous pourrez même gagner du fric en participant à des tournois.





Keith Francart, chef de prajet : « Sur les 7 000 lettres et e-mails de jaueurs qu'on a reçus, on a natamment gardé l'idée du château, des cambats manstres cantre manstres, de la classe du voleur, de la limitatian accrue des spécialisatians en fanctian des campétences chaisies, et nan en fonctian de la race. »



CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEÂUX DANCE ET HOUSE !

NUITS BLANCHES GARANTIES...







Avec plus de 1000 échantillons musicaux réalisés par des professionnels, Dance Ejay 2 met à la portée de tous la création de morceaux incroyables dignes des meilleures productions musicales du moment.

Transformez votre P.C. en un véritable Home studio. Dance Ejay 2 vous propose 16 pistes hi-fi stéréo. une boite à rythme, et plein de nouvelles fonctions incroyables.

Ecran Principal

Double cliquez sur un échantillon pour l'écouter, placez le sur l'une des 16 plstes, répétez à nouveau l'opération avec de nouveaux samples, et construisez pas à pas un véritable morceau de musique.

C'est simple et intuitif, très vite vous obtiendrez un résultat stupéfiant.





Le Groove Generator

Une boite à rythme génlale! Avec 500 sons de batterie préenregistrés, le Groove Generator vous permet de réaliser vos propres séquences rythmiques en live ou en mode pas à pas et donner ainsi à vos morceaux un beat 100 % original!

La Table de Mixage



Réglez le volume de chaque piste et les sorties audio en temps réel.

Le Time Stretching



L'Effect Studio

Avec l'Effect Studio, transformez n'importe quel son ou encore votre voix pour lui donner de nombreux effets ou changer sa tonalité.

Variez en temps réel le tempo de vos samples.





Plus d'infos, démos, banque de samples, concours, forum sur http://www.ejay.net



Eh bien moi, à la place des développeurs de Flanker 2.0, je me sentirais drôlement nerveux. Pourquoi ? Simplement parce que les yeux de tous les amateurs de simulations militaires sont braqués sur eux, prêts à critiquer chaque élément du jeu, le disséquant comme un numéro spécial de « Penthouse ».

Flanker 2.0









lanker petite de vol le très US Na la base

lanker, premier du nom, était une petite révolution dans la simulation de vol. À l'époque, on oscillait entre le très mauvais (comme la série des US Navy Fighters, le fer de lance de la basse technologie) et le meilleur

(EF2000). La raison de ce succès était certainement la conformité de son modèle de vol et de son armement, un cockpit assez réaliste, et une représentation du théâtre des opérations conforme en de nombreux points à la realité. Mindscape, dans sa grande bonté, nous avait confié une préversion de Flanker. Dans cette dernière, nous ne pouvions voler que sur quelques missions, le mode campagne ainsi que les autres fioritures n'ayant pas être implantés.

Le jeu que nous avons eu est une version qui rame quelque peu. En plus, il manque pas mal de choses, mais il est tout à fait possible de se faire une idée du résultat final, à sa sortie en juin. Les premières impressions sont très engageantes : les quelques erreurs de comportement de l'avion au sol sont vite oubliées lorsque les gaz sont mis, et que l'on commence à tracer des figures dans les cieux, en découvrant la puissance du bi-réacteur. À l'instar du F-15, le Flanker est l'un des rares appareils à pouvoir grimper dans les cieux avec une assiette quasi verticale. Vu de l'extérieur, l'appareil reste très beau, et possède tout ce qu'il faut, excepté une représentation des armes. Les effets des traçantes, explosions ou traînées de missiles sont trop minimalistes pour qu'on en parle.

Le théâtre des opérations est connu. Une fois de plus, tout se déroule en Crimée, une terre qui regroupe à la fois la mer, les montagnes, de grandes villes et des collines, où peuvent s'ébattre les Su-27. C'est le lieu rêvé pour découvrir le moteur graphique du jeu. Les textures utilisées s'appliquant au monde externe sont quelque peu bizarres : des tons pastels, un rien trop clairs, défilent sous nos yeux. Pourtant, lorsqu'on s'y habitue, le tout semble plus réaliste que les tons trop « colorés » des autres jeux. Mais ce qui saute aux yeux est l'impression de vitesse à très basse altitude, où, pour une fois, on peut comprendre ce qu'est voler à quinze métres du sol, á une vitesse de 1 000 km/h. Le paysage a été élaboré grâce à des photos satellites, assurant le réalisme des textures ainsi qu'une bonne conformité dans les élévations des reliefs. Les villes sont tout bonnement immenses, saupoudrées de bâtiments par poignées de cent. Le moteur graphique qui gére le terrain est de type polygonal, mais le mapping des textures ne laisse apparaître que peu d'arêtes. Par contre, ce dernier bénéficie de quelques originalités. Tout d'abord, la courbure de la terre, qui devient de plus en plus importante et visible au fur et à mesure que l'on s'éléve dans l'atmosphére. Jamais l'impression de



Des paysages visibles à perte de vue.

hauteur n'avait été aussi bien restituée. Autre point important (et jamais vu) : la distance à laquelle on peut distinguer les reliefs et les textures. Vraiment impressionnant. Suivant la hauteur à laquelle on se trouve, la distance de l'horizon relative à l'altitude de l'avion est calculée. Aux commandes, on sent les contraintes de l'appareil, qui enchaîne des manœuvres de plus en plus serrées.

Le cockpit virtuel est un joli morceau de bravoure à lui tout seul. À l'instar de World War II Fighters (testé dans ce numéro), le cockpit du Su-27 Flanker est composé d'une seule pièce, dans un espace où l'on peut évoluer sans à-coups. Les commandes ne bougent pas, même si l'instrumentation semble être très réaliste. La vue padlock n'avait pas encore été implémentée. Flanker 2.0 est plus que prometteur. Aussi, on vous en reparlera très prochainement, sans doute le mois prochain pour la preview.

« Nous publierons des suites du produit à partir de Flanker 2.0, qui seront basées sur le Su-25 Frogfoot. »





Le SU-27 Flanker, bi-réacteur de grande puissance.



Le Flanker est un chasseur de supériorité aérienne un rien extraordinaire. Il est comparable en de nombreux points aux plus gros avions yankees, comme le F-15, et ce y compris par sa taille {14,7 m d'envergure, et près de 22 m de long}. Possédant des systèmes d'optronique de pointe, il est capable de traquer une cible placée à 40 kilomètres, sans allumer ses radars. Le Flanker est aussi un appareil qui possède un aérodynamisme très étudié. Ses lignes pures et son système de vol Fly By Wire lui permettent des manœuvres dépassant de loin (9G) la limite de la résistance des pilotes. Ainsi, il fut le premier appareil à effectuer le « Cobra », une acrobatie bien inutile, mais tellement spectaculaire devant une caméra.



Des questions à Carl C. Norman producteur exécutif de Flanker 2.0

- Joystick : Peux-tu te présenter ?
- Carl C. Norman: Mon nom est Carl Norman. Je suis le producteur exécutif chargé du groupe de simulations de combat de Mindscape Entertainement. J'ai commencé ma carrière dans les jeux vidéo en 1991, en travaillant à Three-Sixty sur Harpoon 1. J'étais avec eux jusqu'à il y a trois ans, et je continuais à produire les Harpoon Designer's Series, quelques versions de la série V for Victory, ainsi qu'Harpoon II. J'ai rejoint SSI vers la fin de l'année 1994, où j'ai travaillé sur des jeux tels que Silent Hunter, Steel Panthers II, ainsi qu'Imperialism. Avant tout cela, je travaillais dans l'industrie de la Défense, ainsi que dans des services financiers. Neil (NDA: Neil Soane, producteur) et moi sommes des amateurs de simulations, tout autant que de jeux de stratégie. Pour ma part, je suis un fondu des simulations de vol depuis l'âge de 16 ans. Tous deux, nous avons joué à pratiquement toutes les simulations de combat faites ces deux dernières années. Nous avons beaucoup aimé le F-22 de DiD, le Falcon 4.0 de Microprose, F-15, Longbow II, ainsi que les demières version d'Harpoon.
- Parle-moi de ces développeurs russes. Y a-t-il eu quelques difficultés à bosser avec eux ?
- Le développeur de Flanker, Eagle Dynamics, est basé à Moscou. Les vingt personnes qui forment l'équipe ont toutes l'expérience de l'industrie aéronautique russe ou des académies aéronautiques. Ce sont des gens avec lesquels nous avons aimé travailler ces deux dernières années, Neil et moi. Bosser avec des développeurs russes a été à la fois très instructif et amusant. Ils ont une approche très professionnelle, et ont mis beaucoup de cœur à l'ouvrage dans Flanker. Ce sont des gens extrêmement minutieux. La principale difficulté a été certainement la barrière de la langue et la distance entre nos deux sièges sociaux.
- Que doit-on attendre de Flanker 2.0 ?
- Pour parler des différences entre le nouveau et le vieux Flanker, disons que les changements les plus visibles concernent les graphismes, qui profitent enfin de l'accélération 3D. Les modélisations du terrain et des avions sont très hautement détaillées. Le terrain est basé sur une imagerie satellite très précise. Le modèle



de vol a encore été amélioré, et on y trouve beaucoup plus d'avions russes, européens ou de l'Otan. L'autre principale nouveauté est le jeu de campagne, qui fabriquera un panel de missions semi-dynamiques, reliées entre elles.

- Flanker 2.0 est très attendu. Et même attendu au tournant.
- Nous avons tous été très heureux de travailler avec la communauté de Flanker présente sur Internet. Beaucoup de fanatiques du premier jeu se sont consacrés à améliorer ce titre, aussi bien avec des mailing lists qu'avec des sites Web, ou encore un véritable travail de fond, comprenant des manuels d'instructions détaillés, des renseignements sur la bonne utilisation des armements et des techniques de dogfight. L'attente de la sortie de Flanker 2.0 est très excitante, et nous espèrons que tous les amateurs seront contents de ce que nous avons fait du produit





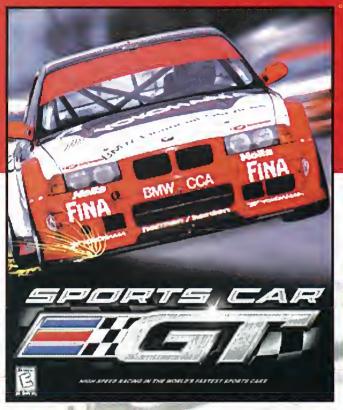
« Les commandes aus ailiers seront plutôt basiques dans Flanker 2.0. Nous comptons changer cela dans Su-25. »

- Beaucoup de développeurs parlent d'add-ons avant même la sortie de leurs jeux. Généralement, rien ne voit le jour. On parle d'ores et déjà d'extensions pour Flanker comme d'une simulation d'AWACS. Qu'en sera-t-il vraiment?
- À propos des éventuelles extensions et des add-ons : nous publierons des suites du produit à partir de Flanker 2.0, qui seront basées sur le Su-25 Frogfoot, un avion d'attaque au sol (NDA : l'équivalent russe de l'A-10). Nous avons déjà un modèle de vol de Mig 29 que nous pourrions inclure, mais nous n'avons encore rien décidé à ce propos. Flanker 2.0 aura en effet une vue de type AWACS. Une simulation d'AWACS de la complexité de celle se trouvant dans Total Air War sera peut-être envisagée dans un futur produit.
- Que peux-tu me dire des conversations avec les ailiers lors des vols ? Le son semble aussi être un élément important dans le jeu.
- Les commandes aux ailiers seront plutôt basiques dans Flanker 2.0. Nous comptons changer cela du tout au tout dans Su-25. Si cela est possible, ces améliorations pourront être adjointes à Flanker 2.0, sous la forme d'un patch. Flanker 2 a un système sonore en 3D qui gère la provenance de sources directionnelles. Il est aussi capable de reproduire des effets, tels que le Doppler d'un avion passant dans une vue en Fly By.
- Comment est-il possible de modéliser avec fidélité le comportement d'un avion militaire ? Avez-vous « hérité » de donnèes provenant de l'avionneur ?
- Je ne peux faire aucun commentaire sur la modélisation de l'avionique et des systèmes de bord. Il est juste suffisant de dire que quelques membres de



l'équipe de développement ont une grande expérience avec l'industrie de la défense soviétique.

- À quoi doit-on s'attendre, question puissance du PC?
- Actuellement, la configuration minimale conseillée est un P200 MMX. Un Pll 300 ou supérieur est grandement recommandé si vous voulez tirer avantage du moteur graphique de haut niveau. Pour le moment, Flanker 2.0 se joue peut-être sous Direct 3D, ADP, et utilisera probablement les technologies 3Dfx et OpenGL. Nous sommes toujours en train de travailler sur l'amélioration des performances graphiques sous tous ces formats.
- Y a-t-il déjà des projets avec des développeurs indépendants pour des add-ons ou des extensions ?
- Pour ce qui est de développeurs indépendants, rien n'est fait et nous n'avons pas d'accord formel avec quiconque. Mais nous comptons encourager les fanatiques de Flanker à améliorer le produit, comme ils l'ont fait avec le 1.5. En effet, nous comptons avoir plusieurs livrées pour quelques avions de Flanker 2.0.



GAGGEZ DES JEUX SPORTS CARGI











© 1999 Electronic Arts. Sports Car' GT, Electronic Arts et le logo dans d'autres pays. Tous droits réservés. BMW et M3 sont des rich. Forsche AG sous certains brevets. Porsche et 911 sont des McLaren Cars Ltd. Mercedes et CLK sont des marques commerci

Letonde

STRATÉGIE

CIVILIZATION: CALL TO POWER

ACTIVISION

COMMANDOS

PYROS STUDIOS

BATTLEZONE

ACTIVISION

TOTAL A. / CONTRE-ATTAQUE

CAVEDOG

MYTH II

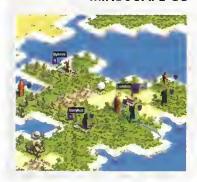
BUNGIE

AGE OF EMPIRES

ENSEMBLE STUDIOS

DARK OMEN

MINDSCAPE GB



AVENTURE

GRIM FANDANGO

LUCASARTS

X-FILES

FOX INTERACTIVE

RIVEN

CYAN

SANITARIÚM

DARK EARTH

ASC GAMES

KALISTO THE CURSE OF MONKEY ISLAND

LUCASARTS

WARGAME

CLOSE COMBAT 3

ATOMIC GAMES

THE OPERATIONAL ART OF WAR

EMPIRE

STEEL PANTHERS 3

GETTYSBURG

SSI

FIRAXIS

SIMULATION

X-WING ALLIANCE

TOTALLY GAMES

FALCON 4.0

MICROPROSE

MONACO GPRS 2

UBI SOFT

GRAND PRIX LEGENDS

PAPYRUS

COLIN MCRAE

CODEMASTERS

F22 TAW

DID

FIFA 99

EA SPORTS

FLIGHT SIMULATOR 98

MICROSOFT

F-15

ORIGIN SKUNK/WORKS

RAINBOW SIX

RED STORM



JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE

BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2

BLACK ISLE

MIGHT & MAGIC 6

NEW WORLD

ULTIMA ONLINE

ORIGIN

DAGGERFALL

BETHESDA



ARCADE/ACTION

HALF-LIFE

VALVE

QUAKE 2 (& MODS)

ID SOFTWARE

L'EXODE D'ABE

ODDWORLD

UNREAL

EPIC GAMES

RESIDENT EVIL 2

CAPCOM USA



LE TOP PREVIOU

TOCA 2

SIMULATION CODEMASTERS

TA KINGDOMS

STRATÉGIE

CAVEDOG

OUTCAST

SIMULATION

APPEAL

HOMEWORLD

STRATÉGIE

RELIC

INTERSTATE'82

SIMULATION ACTIVISION

AGE OF EMPIRES 2

VIPIKES Z

STRATÉGIE MICROSOFT

DIABLO 2

ACTION BLIZZARD

RALLY 99

SIMULATION EUROPRESS

FLEET COMMAND

SIMULATION SONALYST



node d'emploi de vstick en fra



Au secours! Nécessite une trop grosse configuration.



Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications,

on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.





Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)



Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128,



Exploite spécifiquement les cartes à base



de Rendition (Verité 2x00)



Exploite le bus AGP (Advanced **Graphics Port)**

Permedia 2)



Fonctionne directement sous Windows 95



Fonctionne sous Windows NT 4.0



Fonctionne sous DOS



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



Utilise le MMX



Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

Benark

Moyen

Pas mal

Bien

Très bien

Exceptionnel

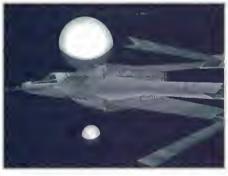
Test













X-Wing Alliance

Simulateur de combat spatia Star Wars pour tous joueurs - PC CD-Rom





« Mézofaite, Dark Ouador, ça s'écrit avec un V ou un W ? Le troisième épisode de la série, c'est quoi le titre déjà ? C'est qui Skywalker ?... ». Mouhahaha! Ce que j'ai pu leur sortir comme Conneries au bureau, ces jours-ci. Faut me comprendre, six mois que je l'attends, mon X-Wing Alliance. La tension était devenue trop forte.

oaho! Çayé, je l'ai. Deux golds maculés de feutre sont arrivés à bord d'une vedette corélienne (bon ok, un coursier en scooter), ce matin (bon ok, cet après-midi). Rien à voir avec la belle boîte que vous pourrez vous procurer, bande de veinards. Mais c'est cool quand même. Hier, j'ai même ressorti le vieux X-Wing vs Tie Fighter pour une soirée revival. DirectX3, moteur graphique décati, pas de scénario... Pensez-donc, un jeu qui va sur ses deux ans. Une antiquité I Assez bavassé, car la nouvelle génération est en route. J'insère la galette et je lance l'install : 131 ou 275 Mo de squat sur le dur, une affaire de deux minutes. Je trépigne sur mon siège en voyant les images aquichantes que balance le setup. Allez, go ! Premier flying logo, le bonhomme Lucas qui pivote comme une girouette au passage d'un X-Wing. Rigolo. Suit le logo de Totally Games, les développeurs de la série, bien marrant lui aussi. Ça inspire confiance. J'évacue de la pièce quelques testeurs consoles surfeurs, j'éteins la lumière, je monte le son et me cale bien mœlleusement dans mon siège. Le rap bien connu de John Williams s'épanche dans le caisson de basses, alors qu'un effet pourri de texte en perspective glisse à l'écran. Ça me rappelle quelque chose... Mon doigt se dirige vers la barre d'espace pour abréger le supplice, mais s'arrête en chemin. On sait jamais. Effectivement, la séquence bien connue d'intro des films Star Wars est suivie d'une cinématique en images de synthèse. C'est standard, mais plutôt long et bien réalisé. Non, je vous raconte tout ça parce que dans XvT, y avait pas d'intro. Ici, ça sent le jeu bien peaufiné. Mhhh... Le soft démarre. Premier écran d'interface : Emkay, un droïde monté sur chenilles m'accueille dans l'intérieur d'un vaisseau qui ressemble étrangement à un intérieur de transport corélien - le Faucon Millenium, pour les intimes. Ah ça, on sait (à nouveau) recevoir, chez Lucas.

Play Ze Mission

c'est parti. Euh non, pas encore, en fait. Emkay-le-droïde pivote sur ses chenilles, un rayon de lumière sort de son thorax et projette un hologramme. C'est chouette tout plein, c'est le briefing de la première mission. Depuis le début de la série, tous les simulateurs X-Wings sont dotés d'un briefing bien détaillé avec affichage d'une carte tactique 2D, des vaisseaux en présence et des objectifs





▲ L'approche d'un croiseur impériol por l'arrière permet d'éviter les tirs de turbo-lasers. En revanche, on se prend la troînée des moteurs dans la gueule. Ben oui, on peut pos tout ovoir.

à remplir. Un peu comme la séquence de briefing dans le « Retour du Jedi », avant l'attaque de l'Étoile noire. Mais en 2D. Broaf, ça sera sûrement un vrai hologramme dans le prochain.

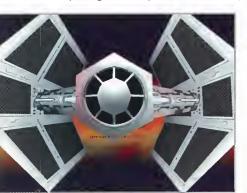
Et puis voilà, je me retrouve dans le cockpit d'un vaisseau. Rien de bien surprenant, me direz-vous. Eh bien, pas du tout. Je touche machinalement la souris et c'est le choc. Comme la séguence d'intro de Half-Life dans le petit train, je m'aperçois que tout l'environnement est en 3D. Avec la souris, je peux tourner la tête et regarder dans toutes les directions. Je me retourne et je constate que l'intérieur de la cabine de pilotage est entièrement modélisé avec des appareillages partout, ambiance intérieur d'Airbus du futur. Mince, t'as vu ça, Chewie ? On dirait les commandes du Faucon. À ma droite, Emkay est tranquillement installé au poste de copilote. Il bouge doucement la tête, ce qui me permet d'admirer les deux caméras rouges qui lui servent d'yeux, ainsi qu'une impression de grand professionnalisme. Et ça continue. Notre vaisseau est garé dans un hangar ouvrant sur l'espace étoilé. Il y a d'autres appareils appontés autour desquels s'affairent des robots de maintenance. Les 9 touches du pavé numérique permettent même de rappeler d'autres points de vue de caméra préprogrammés : vue générale, « pan » latéral (la caméra est fixée sur un des treuils du hangar), vue mobile suivant un droïde, etc. Je serais bien tenté de dire que ce hangar en 3D est fantastique. Et je le dis. Il n'y a pas de doute, les programmeurs de Lucas y ont consacré beaucoup de temps, et ils se sont fait plaisir. C'est bien simple, j'ai dû passer une dizaine de minutes à admirer le hangar sous toutes ses coutures. Plus loin dans le jeu, on s'aperçoit aussi que ce décor n'est pas statique. En retour de mission, il y a d'autres droïdes encore plus réussis. Il y a des vedettes qui décollent. Les constellations (ok, les textures) que l'on aperçoit par le sas correspondent réellement à la zone où se trouve le vaisseau mère. D'ailleurs, pour le moment, nous nous trouvons plutôt dans une base spatiale. Ce qui me rappelle que nous avons une mission importante à accomplir. Le moment est venu de mettre un terme à ce suspens insoutenable, et d'aller voir ce qui se passe à l'extérieur. Allez, soyez pas timide, amenez-vous.

Test

X-Wing Alliance









Les Viraxo ne répugnent pas à entretenir des relations intimes avec les impériaux

Play ze mission bis

oushhh I Le Sabra décolle en s'inclinant vers l'avant comme un hélico. J'avance de quelques centaines de mètres dans l'espâââce, et j'effectue en toute logique un demi-tour pour regarder à quoi ressemble notre base spatiale. Slurp I Le design de la base est somptueux, à mi-chemin entre une pyramide aztèque et un port maritime avec deux jetées circulaires suspendues dans le vide. Le tout à une échelle plus que conséquente. Le vaisseau est bien minuscule par rapport au volume imposant de la base. Je continue à tourner le joystick, m'attendant à une quelconque petite planète en quise de décor. Pof I Ma mâchoire tombe sur le bureau. Une planète bleuâtre envahit toute la surface de l'écran. Oui, toute. Je continue à ramoner du joy à la recherche du soleil et de son lens flare quasi syndical. Oh ça, le lens flare, je l'ai effectivement trouvé, mais bing I Je suis tombé de mon siège par la même occasion. À côté du soleil, il y avait une autre planète, une naine rouge. Et la texture de la naine, pour le coup, elle tenait même pas dans l'écran tellement elle était gigantesque. Après, je me souviens plus, je me suis évanoui. (...)

Je me réveille alors que Emkay me fait respirer un flacon de sels. Haha I Ça me fait bien marrer de me mettre en scène comme une grosse tapette, mais vous ferez moins les malins quand vous aussi vous aurez admiré la totale classe graphique d'X-Wing Alliance. Une





araphiaue continue d'ossurer.

phrase affirmant qu'Alliance est le plus beau simulateur spatial de tous les temps serait tout à fait à sa place dans ce paragraphe. Don't act. Pour être honnête, l'arrivée du dernier Lucas a coïncidé pour moi avec la disponibilité du dernier armement lourd en matière d'équipement PC. Même si le programme saura se satisfaire d'une configuration plus modeste (voir plus loin), le nirvana est au bout de l'overclocking XWA: j'y ai joué en 1280x1024 avec tous les détails à fond sur un 19 pouces. Et en plus, c'était parfaitement fluide. Alors forcément, c'est une expérience qui marque. Surtout quand on a trouvé les touches de contrôle de la caméra externe, et que l'on se met à zoomer/dézoomer en effectuant de lents travellings de caméra pour admirer le ballet majestueux des vaisseaux et des planètes. Si, comme moi, vous faites partie de ces doux timbrés qui se font systématiquement un remake de « 2001 l'Odyssée de l'espace » dès qu'ils ont un bon gros soft spatial entre les paluches, vous avez décroché le bon numéro. On en viendrait presque à oublier les missions, pourvu que les bases soient suffisamment gigantesques pour tourner autour des heures durant. On en viendrait à fantasmer sur un jeu « à-la-Elite », qui se servirait du moteur graphique d'X-Wing Alliance... Ahem, je sors de ma rêverie, alors qu'Emkay est en train de brailler un truc à propos d'une histoire de conteneur de carburant à livrer à la station Harlequin. Pov' droïde l

Ze scénar'

on, checklist. Install, ok. Graphisme qui tue, c'est fait. Rhaaa... Et si je vous bassinais maintenant avec le scénario? Vu que l'univers d'Épisode 2 - vous savez, le film qui raconte la jeunesse de Han Solo et qui sort bientôt aux U.S... nan, je plaisante - est encore inconnu des foules, et que celui de la première trilogie a déjà beaucoup servi, les game designers de Lucas se sont démenés pour imaginer une saga parallèle originale, raccrochée au Retour du Jedi,





Un design somptueux, à mi-chemin entre une pyramide aztèque et un port maritime avec deux jetées circulaires suspendues dans le vide

et largement aussi tarabiscotée que cette phrase. X-Wing Alliance se situe chronologiquement un peu avant la bataille d'Endor. Vous savez, la méga baston conduisant à la destruction de la deuxième Étoile noire. Alors que l'Alliance rebelle essaime dans toute la galaxie, l'Empire rassemble ses forces pour tenter d'écraser ces insignes cloportes. De plus en plus de planètes et de civilisations se trouvent aspirées, malgré elles, dans la tourmente. Y compris des entreprises commerciales. Parmi celles-ci, une petite boîte familiale, spécialisée dans le transport et le stockage de marchandises : celle de la famille Azzameen. Remarquez, les Azzameen, ça fait un bail qu'ils sont rompus aux trafics en tout genre. Pour se tailler une petite place au soleil de Vega, ils ont dû en découdre. Ils ont combattu les pirates, le crime organisé, les conglomérats noyautés par les impériaux et quelques autres familles avec qui les rivalités se transmettent de génération en génération. Ils sont comme ça, les Azzameens : fiers et droits, l'honneur avant tout. Alors forcément, les gars, la corruption, le vol à la navette (version moderne du vol à la roulotte) et les traîtrises de fourbes, c'est un peu votre lot quotidien. Votre ? Eh oui, dans Alliance, vous enfilez la combinaison spatiale de Ace Azzameen, le petit dernier de la famille. Pfff, faut toujours qu'on nous prenne pour des caves.

Bon, le coup de la grande geste familiale, ça le fait bien, et cela pour deux raisons. Tout d'abord, pour les nouveaux venus qui n'auraient jamais joué à un des simulateurs Star Wars, c'est l'occasion de faire connaissance en douceur avec l'interface et ses nombreuses touches. C'est plus cool de démarrer avec quelques missions de transport pépères que de se retrouver balancé illico en plein dogfight. Ensuite, le côté truculent de la famille se prête bien au sitcom spatial. Y a le patriarche Tomaas Azzameen, bourru mais sage. Antan, l'oncle, qui veut par-dessus tout éviter que l'Empire ne mette sa queule dans les affaires de la famille. Les frérots, Galin et



Après chaque mission Ammazeen, vous récupérez une relique à ajouter dans votre collection de souvenirs spatiaux. Notez aussi le panneau de médailles.

Emon, respectivement posè et téméraire. La soeurette, Aeron, spécialiste en piratage informatique. C'est d'ailleurs à elle que l'on doit la célébre réplique, lors des premiers niveaux du jeu : « Luke Skywalker ? C'est qui ce Skywalker ? ». Vous ne rencontrez évidemment pas vos proches. Ça n'est pas une aventure. Les contacts s'effectuent par le truchement de la messagerie que vous pouvez consulter dans le vaisseau. Et surtout la personnalité de chacun est révélèe lors des missions où vous travaillez, souvent faites en tandem. Les dialogues fusent en permanence, ce qui donne beaucoup de dynamique aux missions. Pour avoir reçu une préversion localisée, je peux vous rassurer : les traductions des dialogues en français et le casting des voix ne sont pas trop pourris, à quelques voix débiles près.

Ze mitchionz'

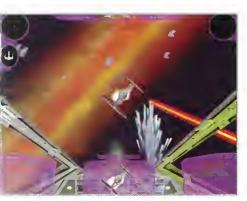
ais cette saga familiale n'est qu'un préambule à la longue carrière de Ace Azzameen. Que dis-je, à votre future carrière de star pilote, sympathique lecteur. Car je vous rappelle que dans X-Wing Alliance, il va nous être donné de participer à la bataille d'Endor. Et aux premières loges encore : aux commandes du Faucon Millenium. Avant d'en arriver là, les choses vont s'envenimer progressivement. Les Azzameen comptent quelques alliés : Olin Garn le chasseur de primes ou Dunari le propriétaire d'un casino galactique. Mais ils ont surtout maille à partir avec leurs ennemis jurés, la famille Viraxo. Les Viraxo sont à la tête d'un business pas très net. À la différence des Azzameen, ils ne répugnent pas à entretenir des relations intimes avec les impériaux. Pire que ça, ils couchent avec Vador. Nan nan, c'est pas ça. Depuis que vous avez montré une certaine forme de sympathie à l'égard des rebelles, il se pourrait bien que les Viraxo essayent de vous coincer pour le compte des impériaux. Voilààà, c'est plus ça. Je dois dire que j'ai été agréablement surpris par le côté pas trop niaisant du background d'Alliance. Surprenant pour du Star Wars. On se retrouve avec des intrigues marrantes. Et vazy que je te planque de l'épice (de la droque, en fait) dans un conteneur tout bête pour que tu te fasses gauler lors d'un contrôle des impériaux. Tsss, tsss, c'est pas très joli toutes ces embrouilles. De fil en aiguille, l'étau impérial se resserre autour des Azzameen, et vous finirez par aller trouver refuge auprès des potes à Leïa, Luke et Han. Bref, y fallait s'y attendre, vous finirez par vous enrôler dans la Rebellion. Ce qui vous permettra de subir un entraînement d'élite et de voler sur la plupart des vaisseaux de



Test X-Wing Alliance

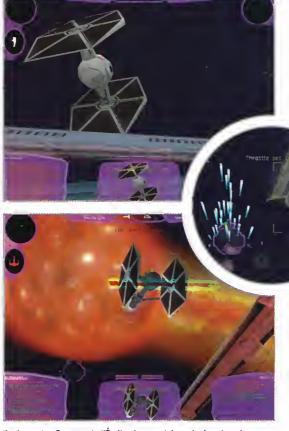


L'intérieur de la cabine de pilotage est entièrement modélisé avec des appareillages partout, ambiance intérieur d'Airbus du futur





▲ Comme à l'occoutumée, lo carte toctique permet une meilleure vue d'ensemble de la bataille. On pourra donner des ordres à tous les groupes d'ottoque à portir de cet écran.



l'univers des Guerres de l'Étoile. Je vous laisse deviner la suite.

Les missions de la campagne d'Alliance assurent. Elles sont très nombreuses (44 missions au total) et toujours variées. C'est pas comme la poignée de missions solo rachitiques de X-Wing vs Tie.

Je me souviendrai toujours de cette mission aux commandes d'un A-Wing, vous savez, ce bahut rigolo qui fait un bruit de mob trafiquée. C'était une mission de reconnaissance pure pendant laquelle, il fallait identifier plusieurs transports impériaux sans jamais se laisser embarquer dans un combat. Pas le temps, il fallait faire vite. Évidemment, le convoi était escorté par des Star Destroyers. L'enfer I Les Destroyers balançaient des vagues ininterrompues de chasseurs Tie, tout en arrosant copieusement la moindre parcelle d'éther au turbo laser. Et moi, pendant ce temps-là, toute l'énergie du vaisseau redirigée vers les moteurs, je décrivais une hélice sans fin avec des manœuvres de parkinsonien mutant pour essayer d'échapper aux tirs. J'ai bien cru que j'allais gerber tellement ça tournait à l'écran. Le meilleur, c'est qu'une fois tous les transports identifiés, je me suis aperçu que le point de saut hyper-spatial de retour se trouvait de l'autre côté du champ de bataille. Genre j'ai dû tout retraverser dans l'autre sens, en louvoyant entre les Destroyers, avec une meute de chasseurs impériaux aux fesses. Des grecs, assurément.

Ze Brevet of pilote Starwars

Je vais pas vous raconter toutes les missions, même si ça aurait pu être une bonne idée pour mes piges. Certaines sont bien dures, voire impossibles à terminer, dans la version que j'ai eue pour le test. Rassurez-vous, les coyotes de Lucas ont du régler les derniers accrocs pour la version finale. Comme par le passé, il ne suffit pas d'être un as du joystick pour espérer triompher. Les combats sont très tactiques. Il faut savoir gérer l'énergie entre le moteur, les armes et les boucliers. Il faut garder bien en vue les objectifs prioritaires, ne pas se laisser embarquer dans un duel avec des chasseurs, alors que le vaisseau que l'on est censé escorter se fait truffer la couenne par des bombardiers. Surtout qu'Alliance nous donne tous les moyens

pour y parvenir (touche « 0 » pour accéder directement aux objectifs). Il y a une touche pour cibler les plaisantins qui attaquent une unité donnée. Utile pour ces missions de protection. Certains esprits chagrins ne manqueront pas de critiquer le fait que l'on ne peut pas sauver en cours de mission. Mais ça me paraît assez logique. Quand on rate une mission, c'est souvent qu'on s'est embarqué dans une tactique vouée à l'échec. Autant alors recommencer du début, car le temps est un facteur primordial. Pour ceux qui, malgré tout, n'arriveraient pas à franchir une mission et commenceraient à nourrir des instincts meurtriers vis à vis de leur bô PC, il existe une option

pour être momentanément invincible, voire disposer de munitions infinies. La honte, sans compter que votre score s'en ressentira. Plus élégant, un petit tour par une page de conseils (pour chaque mission) permettra de débloquer certaines situations extrêmes. Ils ont pensé à tout

Bref, l'apprentissage de pilote Star Wars passe par une bonne maîtrise de l'interface, touffue au possible (une bonne cinquantaine de touches clavier si l'on inclut tous les raffinements). Mais, pour une fois, voilà un jeu qui mérite que l'on fasse l'effort d'apprendre la sténo. Quant aux habitués de la série X-Wing, ils seront en terrain connu puisque l'on retrouve peu ou prou les touches habituelles.

Dès votre arrivée dans les rangs de l'Alliance, les rebelles mettront à votre disposition un outil de formation efficace : le Pilot Prooving Ground. Notez bien qu'ils font ca parce que ca les arrange, et qu'à trente mille balles l'heure de simulateur, ils rentrent vite dans leurs frais... euh, non rien. Dans le PPG, on retrouve les missions d'entraînement chères à X-Wing (le premier). Il s'agit d'effectuer un circuit en passant entre des anneaux, tout en dégommant des cibles minuscules. Ensuite, ça se complique et on doit même passer par des couloirs à l'intérieur de gigantesques astéroïdes, aller récupérer un droïde... C'est bien vu, mais sans vouloir vous gâcher le plaisir, ces missions en intérieur ne sont pas les plus réussies au niveau du gameplay (d'ailleurs, pour la mission à l'intérieur de l'Etoile noire... mais chhhh ! J'ai rien dit !). Si malgré tout ça, vous vous déplaciez encore dans l'espace avec autant de grâce qu'un Hutt dans un magasin de porcelaine, sachez que toutes les missions de la campagne peuvent être rejouées après coup dans le simulateur. Ça, c'est la classe. Quand on a vu la variété de décors et de modélisations du jeu, et vu le nombre important de missions, il y a fort à penser que l'envie de refaire une baston mémorable vous titillera le joystick un jour ou l'autre.

Ze vaisseaux

'est tout ? Non, il y a aussi le mode « skirmish » (escarmouche pour nos amis canadiens) pour un joueur. C'est très simple, Lucas nous refile tout bêtement son générateur de missions version light. On dispose de tous les vaisseaux, stations, bases, mines, satellites... modélisés dans le jeu. On peut en faire ce qu'on veut pour se créer une mission sur mesure : trois décors différents, objectifs programmables, vagues de renforts, etc. Bon, il y a plein de limitations, mais c'est quand même assez excellent. Tenez, pas plus





■ EDITEUR LUCASARTS

ne sont pas armés. Pfff...

■ DÉVELOPPEUR TOTALLY GAMES ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS

MODEM DIRECT INTERNET SERVEUR INTERNET IP



Galaxies, nébuleuses ou planètes énormes, les décars sont somptueux.



piloter pendant que les tourelles tirent en auto-

tard que tout à l'heure, je me demandais ce que ça fait de piloter un Firespray (le vaisseau étrange de Bobba Fett dans les films). Hop 1 J'équipe la bête de tout l'armement voulu et, pour faire bonne mesure, je choisis d'affronter une horde de droïdes astro-mécaniciens (oui, des R2D2), assez durs à buter car très petits. Bien sûr, ces R2D2

matique. Un jeu d'enfant !

Ce qui est bien avec les ricains, c'est qu'ils sont vraiment à l'écoute des fans. LucasArts s'est fait tancer vertement lors de la sortie d'XvT parce que l'on ne pouvait pas piloter le Faucon Millennium. Hop, dès la seconde mission Azzameen, on se retrouve au poste de canonnier pour une séquence ultra blast. Les Azzameen n'ont évidemment pas LE Faucon, mais ils utilisent des transports coréliens modifiés : les YT 2000. Le look un peu plus trappu du YT 2000 est d'ailleurs très réussi.

Enfin - et je gardais le meilleur pour la fin - l'option qui m'a le plus intéressé dans Alliance est la vue padlock. Elle est très répandue dans les simulateurs de vols militaires. Certains joueurs ne la supportent pas, mais depuis que j'y ai goûté, je ne peux plus m'en passer. Le principe est simple : dans ce mode, la vue suit en permanence la cible sélectionnée comme si on tournait la tête dans le cockpit. Cette vue n'est évidemment possible que parce que les vaisseaux d'Alliance comportent tous un cockpit virtuel en 3D. C'est un peu déboussolant car il faut une bonne maîtrise du repérage dans l'espace, vu que l'on pilote tout en regardant dans une autre direction. On n'est pas non plus à l'abri de se manger un gros vaisseau au détour d'un looping. Mais quel pied! On se sent vraiment au cœur de l'action. En plus, chaque cockpit est différent, et on apprend peu à peu à s'y retrouver (le A-Wing, avec sa verrière à 360°, reste le plus étonnant). Vraiment, il faut l'essayer, ça vaut le détour.



Multijoueur

anneaux et des as



Ze dessert, ze café...

nd l'addition. Ahem ! J'ose à peine l'avouer, mais je suis un A gros opportuniste. Depuis plusieurs mois, ça couvait, mais ce mois-ci j'ai définitivement retourné ma veste. Voilà : du 800X600 à soixantes images par seconde sur une carte 3D équipée d'un processeur Voodoo, c'est bien. Mais du 1280X1024 en 25 images par seconde sous Direct 3D et ben, comment dire, c'est 'achement plus mieux. Et pour un simulateur, ça se justifie.

Quand on appuie sur la barre d'espace dans XWA, on accède aux options du jeu : difficulté, reconfiguration des touches, options sonores, et les fameuses options graphiques. Totally Games a simplifié les choses ; il y a un paramètrage global (trois niveaux de détails) pour régler toutes les options d'un coup. Mais on peut aussi aller trifouiller dans l'écran Options avancées pour se tailler une configuration sur mesure. Les options ne manquent pas, et ce serait surprenant qu'Alliance ne tourne pas correctement sur votre PC, pour peu que vous disposiez d'un P200, 32 Mo avec carte 3D 4 Mo. Évidemment, plus grosse sera la config et plus monumentale sera la claque visuelle. J'ai eu la chance de me remonter une bécane récemment, et je me trimballe maintenant comme un parvenu avec un barreau de chaise au bec et des bagouzes à tous les doigts. Je joue donc comme un bourgeois en 1280X1024, toutes options à donf' sur mon PII 450, 128 Mo avec une carte Direct 3D



ATI Rage 128 dotée de 32 Mo (I). Et... c'est fluide. Et... c'est vraiment le plus beau jeu que j'ai jamais vu tourner! Presque un benchmark. Sur le PII 350, 64 Mo de la rédac', il faut déjà faire des concessions. En

1280X1024, les chargements de textures provoquent des à-coups malvenus, qui viennent un peu gâcher la splendeur des grafs et rendent la jouabilité approximative en combat. Enfin, c'est toujours bien superbe en 1024. Mais tout de même moins qu'en 1280. C'est ça, l'idéal. C'est de pas choper des goûts de luxe. Il n'empêche que j'aime bien y jouer avec un Force Feedback : quand on passe en hyper espace, on se prend l'accélération au départ, et la décélération à l'arrivée.

Pour conclure, je dirais qu'Alliance est une sacré réussite, tant d'un point de vue technique que graphique et ludique. Mais ça n'est pas une raison pour que Totally Games et LucasArts s'endorment sur leurs lauriers. Je tiens à leur disposition une « wish list »pour le prochain opus : des vaisseaux amiraux dix fois plus mastocs (pour que l'échelle de grandeur soit encore mieux respectée vis à vis des petits engins), du bump mapping parce que c'est plus joli, de la compression de texture pour les surfaces des bases et des destroyers... Je sais, on sera encore obligés de se racheter de nouveaux PC, comme des cons. Mais pour des jeux pareils, ça vaut la peine.

lansolo

🛂 Un habillage superbe.

te cockpit virtuei.

Le graphisme renouvelé de mission en mission (plein

de planètes bitmap, modètes 3D, valsseaux).

🛂 Une campagne intéressante.

Le générateur de missians escarmauche

🖶 L'univers encyclopédique

L'Interface ultra-complète

Les missians en intérieur, mains réussies.

Pas d'Étaile naire en exterieur (c'est du bitmap)

En muiti pas de passibilite de tirer des taurelles du

Faucan pendant qu'un autre jaueur pliote.

Je ne pensais pas qu'X-Wing Alliance serait aussi réussi. Pour le dernier jeu tiré de la première Trilogie, c'est bien puissant. Tout ce qui faisait défaut à X-Wing Vs Tie tait maintenant partie du voyage (campagne sola scénarisée, Faucon avec tourelles, support de la technalagie 3D demier cri) tout en conservant les atouts des épisodes précédents (intérêt tactique des missions, fidélité à l'univers Star Wars, interface ultra-complète). Bret, si vaus êtes amateur de combat spatial. n'hésitez pas. Pour les autres, il n'est Jamais trop tard pour s'y mettre... Attention, mieux vaut avoir une grosse canfig.





L'informatique à vos côtés



PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

CARTES GRAPHIQUES & 3D









| 3D Charger Rage IIC, AGP, 8 Mo (bulk) | 295 |
|--|-------|
| ATI XPERT 98, AGP, 8 Mo (bulk) | 460 |
| ATI XPERT@Work AGP | |
| 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk) | 465 |
| ATI XPERT@Play AGP | |
| 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk) | 530 |
| ATI XPERT@Play 98, AGP, 8 Mo (bulk) | 530 |
| XPERT 99 Rage 128 VR, AGP, 8 Mo | 590 |
| ATI XPERT@Play 98, AGP, 8 Mo SGRAM | 590 |
| ATI XPERT@Work AGP | |
| 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk) | 630 |
| ATI XPERT@Play AGP | |
| 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk) | 695 |
| XPERT 128 Rage 128 GL, AGP, 16 Mo | 845 |
| All-in-Wonder Pro AGP, 3D Rage Pro | |
| 4 Mo ext. 8Mo Acquisition video 2D et 3D(bulk) | 1 060 |
| Rage Magnum Rage 128 GL, AGP, 32 Mo | 1 090 |
| Rage Fury Rage 128 GL, AGP, 32 Mo + sortie TV | 1 190 |
| | |





Prix F TTC MONSTER 3D PCI 4 Mo (sans jeux) 460 **490** MONSTER 3D PCI 4 Mo + JEUX

CREATIVE

RIVA TNT AGP, 16 Mo

3D Blaster Voodoo2 12 Mo + 4 JEUX 935 FTTC





MYSTIQUE G200 SD. 8 Mo sans sortie TV (bulk) 9 650 F TTC

MYSTIQUE G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo (bulk) 3 790 MILLENNIUM G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo (bulk) * 790

CARTES SON

| CREATIVE LABS | Prix | FTTC |
|---------------|--------------------------|------|
| SOUND BLASTI | ER ensoniq PCI 64V (OEM) | 195 |
| SOUND BLAST | ER PCI 128 (bulk) | 350 |
| SOUND BLASTI | ER LIVE VALUE (bulk) | 590 |

CARTES MERES

Prix F TTC P2L-M-ATX 440 EX AGP, 100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II NOUVEAU 775 P2L97-ATX 440LX AGP, Slot 1, Pentium II 775 P2B-ATX 440BX AGP, 100 MHz, Pentium II 930





GA-686LX3-ATX-440LX, AGP Slot 1, Pentium II \$ 585 GA-6EM - Micro ATX GA-686BA-AT 440BX, AGP 775 100 MHz, Slot 1, Pentium II GA-686BXC-ATX 440BX, AGP 755 100 MHz, Slot 1, Pentium II



hot - 591P, AT, VIA socket 7 AGP 100 M Hz 460 hot - 661P, ATX, 440 BX SLOT1 AGP 100 M Hz 725

PROCESSEURS & MEMOIRES

Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.

CARTES RESEAUX

ETHERLINK III Prix F TTC 3C-509B-TPO ISA, bulk 390 3C-509B-COMBO ISA, bulk **3Com** 590 3C-509B-COMBO PCMCIA, 2639 Lan+modem, bulk FAST ETHERLINK XL 3C-905BTX-NM PCI, 10/100, bulk 490 HUB OFFICE CONNECT B/TPC 3C-891 (lan modem + RNIS) 2 9 4 9 3C-16701 Office Connect HUB/TPC 789 (8Ri45+BNC) 3C-16702 Office Connect HUB TP16C 1 389 (16Rj45+1 AUI) 3C-16704 Office Connect HUB TP4 489

Link GARANTIE à VIE

| FAST ETHERNET | Prix F TTC |
|--|------------|
| DE-220 PCT, ISA 16 bits PnP BNC / RJ45 | 130 |
| DE-530 CT, PCI PnP BNC / RJ45 | 195 |
| DFE-500 TX, Fast Ethernet PCI 100Mbps | 289 |
| Hubs ETHERNET | Prix F TTC |
| DE-805 TP, Hubby 5 ports RJ45+BNC | 489 |
| DE-809 TC, 8 ports RJ45+BNC | 549 |
| DE-816 TP, 16 ports RJ45+BNC | 990 |
| | |

CARTES CONTRÔLEUR

| | Pri | x F TTC |
|-------------------|-------------------------|---------|
| AVA-1505 VAR Bulk | @adaptec | 380 |
| AVA-1505 VAR Kit | addaptec | 430 |
| AHA-2940A ULTRA | | 1 690 |
| AHA-2940A ULTRA | | 980 |
| AHA-2940 ULTRA w | ide PCI Master Kit | 1 950 |
| | | 1 290 |
| AVA-2940U2W Ultra | 2 Wide ScSi PCI NOUVEAU | 2 490 |
| | | |

JOYSTICKS

Microsoft SideWinder 190 SideWinder GamePad 210 SideWinder force FeedBack Pro 990

//////Saitek

Cyborg 3D Paddle numérique (programmable) 350 Cyborg 3D Joystick numérique (programmable) X36-Joystick+manette de gaz (programmable)

R4- Volant à retour de force (Force Feed Back) 1 150 Prix TTC



DISQUES DURS



Seagate

3,2 Go Ultra DMA 5400t/m **810 FTTC**

| Prix F TTC |
|----------------|
| 850 |
| 1 250 |
| 1 020 |
| 1 160 |
| 1 780 |
| 1 350 |
| 1 690 |
| 1 990 |
| 1 660 |
| 3 2 750 |
| 3 300 |
| 2 750 |
| 3 390 |
| |

SAUVEGARDES



LECTEUR SUPER DISK™LS 120 ATAPI

Interne, 120 Mo et 1,44 Mo **595** F TTC



LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 Externe, Port //, 120 Mo et 1,44 Mo

+ 3 disquettes vierges 120Mo 790 Prix FTTC

iomega,



| ZIP ATAPI 100 Mo, Interne + 1 disquette 100 Mo gratuite | 790 |
|---|-------|
| ZIP SCSI 100 Mo, Interne | 990 |
| ZIP Port // 100 Mo, Externe | 990 |
| ZIP PLUS 100 Mo,Externe SCSI et Port // | 1 390 |
| JAZ 2 GO SCSI, interne | 2 990 |

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois d'avril 1999

SUPERSTC 🕮 📶 - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 🛭 Fax : 01 44 93 88 08

ou modifier les aux en les prix sens avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf les limite des atopés disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs euteurs respectils. Photos non contractuelles.



l'informatique à vos côtés



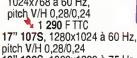
3815 AATDIRECT 11,83

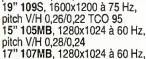
PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

MONITEURS

PHILIPS

15" 105S 1024x768 à 60 Hz. pitch V/H 0,28/0,24 1 290 F TTC





pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 17" Brilliance 107MP, 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU 19" Brilliance 109MP, 1600x1200 à 85 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU

21" Brilliance 201B, 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0,28/0,24 TCO 95

9 250 garantie 3 ans dont la 1 tre année sur site



SONY

15" Multiscan 100ES 1024x768 à 85 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 92 1 690 FTTC

Prix F TTC

2 290

4 490

1 790

3 190

9 4 550

5 990

17" Multiscan 200ES, 1280x1024 à 65 Hz, Prix FTTC pitch 0,25, Trinitron TCO 92 17" Multiscan 200GST, 1280x1024 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95 19" Multiscan400PST, 1600x1280 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95 Les gammes ES,GS,AS et PS sont garanties 3 ans

Panasonic

dont 1 an sur site

Prix F TTC 1 190 15" E50i. 1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28 17" PanaSync E70, 1280x1024 à 65 Hz 2 190 pitch 0.27 17" PanaSync SL70, Tube court, 1280x1024 à 60 Hz pitch 0,27 TCO 95 3 050 19" PanaSync SL90, Tube court 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,25 TCO 95 🦠 5 590 15"PANFLAT LC50, + kit USB Pitch: 0,29 mm, 1024 x 768 à 75 Hz, TCO 95 7 890 21"PANASYNCS 110, Pitch: 0,25 mm, 1600 x 1200 à 76 Hz, TCO 95 8 590 garantie 3 ans sur site

ATATUNG NOUVEAUTE

| Garantie 3 ans sur site | PRIX F TTC |
|---|----------------------------|
| C5D 15" 1024x768 70 Hz Pitch : 0.28 Digital | 990 |
| C5BT 15" 1280x1024 60 HzPitch : 0.28 Digital TCO 95 | 1 150 |
| C7T 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital | 1 680 |
| C7TT 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital TCO 9 | 1 790 |
| C9N 19" 1600x1200 75 Hz Pitch : 0.26 DigitalTCO 95 | 3 3 3 3 3 3 3 3 9 0 |
| | |

LECTEURS CO-ROM et GRAVEURS

PRIX F TTC ACTIMA 40X ATAPI (bulk) 320 NOUVEAU LEOPTIC 40X ATAPI (bulk) 320 MITSUMI 32X ATAPI (bulk) 305 **CREATIVE 36X ATAPI (bulk)** 310 LECTEURS DE DVD

CREATIVE PRIX F TTC Sound Blaster PC-DVD Encore Dxr5, Lecteur 5x/32x - DVD-ROM/CD-ROM, carte MPEG - 2 + 2 jeux + 1 titre DVD 1590

Lecteur DVD 6X/32X NOUVEAUTE 895

PHILIPS Lecteur DVD RETAIL 5X/32X ATA N.C.

LECTEURS/GRAVEURS/RÉINSCRIPTIBLES MITSUMt CR 4B02 TE 4X2X8X, Atapi, 1 B90 PHILIPS 2x/2x/6x Atapi, + Logiciel (bulk) 1590 PCA-460RW 4x4x16x Atapi + Logiciel NOUVEAUTE 2 290 YAMAHA CRW-4416E 4x/4x/16x Atapi, 2 690 + Logiciel CRW-4416S 4x/4x/16x SCSI,

MODEMS

+ Logiciel

PRIX F TTC OLIEC 355 Carte PCI 56 000/V90 Speed Com 56 000/V90 NOUVEAU 620 Self Memory "2.000" NOUVEAU 895 950 Self Memory E-Mail 56.000/V90 1 090 Self Memory "Phone" 56.000/V90 **1** 150 SmartMemory "Pro" 56.000

3Com PRIX F TTC Carte Sportster ISDN TA carte de communication passive RNIS sur Bus ISA Garantie 5 ans Carte SPORTSTER WinModem 56 K 390 évolutive pour Windows 95 Garantie 5 ans Boîtier 56K Fax Modem 760 Boîtier 56K Message Modem (X2 et V.90) 970 1 090 Boitier Message Pro 56K Carte PCMCIA 3 Com-Megahertz 56K

Global Modem

CD-R/CD-RW

| RAXDATA. | PRIX F TTC |
|---------------------------------------|------------|
| CD-R TXS074S (en pochette) | 90 |
| inscriptible 650 Mo 75 mn Boîte de 10 | |
| CD-R TXW074 (en boite cristal) | 95 |
| inscriptible 650 Mo 75 mn Boîte de 10 | |
| CD-R TXW080 80 mn Boîte de 10 | 150 |
| CD-RW CDRW074 650 Mo SILVER | 49 |
| Réinscriptible 1000 fois | |

| ⊗TDK 。 | DDIVE TTO |
|--|------------|
| | PRIX F TTC |
| CD-R TDK inscrip. 650 Mo 74 mn Boîte de 10 | 99 |
| CD-R OEM 80 mn Boîte de 10 | 135 |
| Disquette IOMEGA Zip 100 Mo | 89 |
| Disquette IMATION Zip LS-120 Mo | 89 |
| Disquettes SONY ou TDK 1,44 Mo Boîte de 10 | 20 |



2690

| Mini cartouches | |
|--|------------|
| (garantie à vie) A l'unité | PRIX F TTC |
| Travan 3M TR-1, 400/800 Mo Natif/compressé | 120 |
| Travan 3M TR-3, 1.6/3.2 Go Natif/compressé | 150 |
| Travan 3M TR-4, 4/8 Go Natif/compressé | 189 |

HAUT-PARLEURS

| Prix F TTC |
|--------------|
| 149 |
| |
| 390 |
| 349 |
| U 590 |
| |
| |
| 1 250 |
| |

ADA-305 USB Dolby Pro Logic 2HP 20W

+1 Caisson de Basses 20W (RMS) NOUVEAU 1 350

AAT Môro: Save Gambella Stand aAT Goldries LAFAYETTE Métro: Philippe Auguste

Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)
Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois d'avril 1999

at les prix sans evis préalable. Les prix cont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf limite dus stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

1 250

■ NBRE DE JOUEURS 1

Silver est un soft plein de promesses **non** concrétisées. C'est dommage Caril lui manquait peu de choses pour faire un bon jeu.



li est gras, je n'ai qu'un minuscule cure-dent mais je m'appelle David. Gollath sub ra ma colère.

Silve Jeu de rôle pour tous joueurs PC CD-Rom



▲ Camme dans un jeu consale, les caffres renferment une multitude de banus qui facilitent la vie.



▲ L'inventaire est arlginal mais pas très pratique lars des cambats. Autant ne pas attendre que sa barre de vie verte ait taurné au rauge nair paur se saigner.

ncore un jeu de rôle... Il y a quelques mois, on aurait donné sa mère pour en avoir un et maintenant, on en est, submergé. La vague Baldur, Fallout nous a noyé pour de bon. Après de tels mastodontes, difficile d'apprécier ce qui sort actuellement. Silver pourrait être un des jeux qui se démarquent.

Un gameplay console

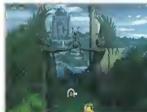
'histoire est on ne peut plus bateau. Elle sent la guimauve à mille lieues à la ronde, et ferait se pâmer les pires blaireaux. Même chez les animaux, les mâles défendent leur femelle quand celle-ci est en danger. Les blaireaux comme les autres sont une espèce protectrice. Alors, quand sa femme disparaît, kidnappée par de vilains messieurs en armure, on n'hésite pas. On prend son épée, le beau-père aussi, s'il veut bien venir, et on fonce dans le tas. Ensuite, on essaye de survivre à la suite du jeu. Et il s'agit vraiment de survie. J'ai joué sur deux versions différentes, et les deux demandaient une grande dextérité pour s'en sortir sans recommencer mille fois une partie. Outrageusement difficile. L'alliance adversaires nombreux/ régénération en est rarement la cause principale. Vous me direz, ce n'est pas un problème, il suffit de sauvegarder avant un combat et de recharger. Ne rêvez pas, impossible de sauvegarder n'importe quand. Le gameplay de Silver s'inspire énormément de celui des jeux consoles. La sauvegarde s'effectue à des moments bien précis, pas moyen d'y couper. Alors, haut les cœurs, et essayez de vous accrocher, car la suite est plus réjouissante. Le graphisme est la grande qualité super méga bonne de Silver. Rien que ce fait donne envie de poursuivre pour voir les prochains tableaux. Le décor fixe permet une finesse des détails et des textures superbes. Même si on apprécie peu de voir ses personnages rétrécir en fonction de la perspective, surtout lors des combats, on ne peut qu'applaudir une telle qualité. La musique est également réussie. Un véritable accompagnement de flûtes, cors, hautbois vous suit dans chaque étape de votre aventure.

Une interactivité limitée

u début, vous commencez avec deux personnages, le Amari esseulé et le grand-père. Tout au long du scénario, vous en rencontrerez d'autres qui voudront se joindre à







vous. Votre groupe est limité à trois compagnons pour une maniabilité plus aisée. Leur intelligence est très moyenne. Heureusement, une simple touche permet de passer de l'un à l'autre pour les animer tour à tour. Une fois que vous aurez compris comment et quand zapper entre eux, tout deviendra plus facile. Les combats donnent de l'expérience à vos persos. Ils les font progresser en niveaux. Vos joyeux lurons deviennent plus costauds et occasionnent plus de dégâts à leurs adversaires. Mais le jeu n'est pas seulement fait de combats répétitifs. Les dialogues sur lesquels vous ne pouvez pas intervenir représentent une part importante de l'aventure. Comme interactivité, on a vu mieux. Le dirigisme et la linéarité de scénario fait du grand public la cible privilégiée de Silver. Mais sa difficulté vient tout casser. Les pros sont ceux qui galèrent le moins. Le débutant, lui, sera vite dégoûté. Le mauvais équilibre des ennemis et des soins n'offre pas au soft les moyens de nous passionner pour son monde, dommage car son potentiel était élevé. Il promettait beaucoup.

Kika

- 🚽 Les décors mignons
- Les combots répétitifs
- L'IA falote des compognons

Silver est beou, très beou. Mais la beauté ne pardanne pas taut. De trap aros défouts endémiques empêchent le joueur de s'Immerger dons san ambiance. Il suffirait paurtant de quelques ojouts pour en foire un jeu meilleur.



NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

SI VOUS ETES DECUS, NOUS VOUS LES REPRENONS













X-WING ALLIANCE



ROLLER COASTER TYCOON VF



HEAVY GEAR 2 VO



INTERSTATE '82 VO





EVERQUEST VO



CIVILIZATION CALL TO POWER VO

TREK

STAR

AIRBUS 2000

AIRBUS 2000 VE

NOMBREUSES **AUTRES** NOUVEAUTES ET IMPORTS: TÉLÉPHONER!

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS M° Bastille sortie rue de La Roquette Ouvert de 9H à 19H sans interruption Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS M° 4 Septembre ou Opera Ouvert de 10H à 19H sans interruption Téléphone : 01 42 92 05 30



IDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO



SIDEWINDER PRECISION PRO

400-Flight

SQUADRON 449 Frs

FIGHTER SQUADRON



SIDEWINDER FREESTYLE PRO

CONCORDE

249 Frs

CONCORDE 2000 VF

2000



ENCYCLOPEDIA VO

890 Fr

WIZARORY ARCHIVES



















ADD-DDA



SST Concorde vo : 299 F C-130 Hercules vf : 219 F Bahamas vf : 299 F

249 Frs





onekeep tima Underworld 1 et 2



FALLOUT 2 VO/VE



349 Frs BALDUR'S GATE VF (VO: 399)



WE'D OWN IT

FLYI VO



Air Show 98 vo : 249 F FS Action Scenery vo : 249 F FS Action Scenery vo : 299 F RAF Collection vo : 249 F Europe 1, 2 ou 3 : 299 F Navigator nf : 199 F Airbus 98 nf : 149 F

AUTRES JEUX PC:

| Sim City 3000 VF | 369 | Frs |
|-------------------------|-----|-----|
| Sin VF | 349 | Frs |
| | | |
| Dark Project (THIEF) VF | 199 | Frs |
| Finol Fontosy 7 VF | 399 | Frs |

Virtual Springfield MAC/PC VO..299 Frs Civilization 2 Multiployer VO299 Frs Europe 2 pour FS 98......299 Frs Quest for Glory 5 VO399 Frs Holf Life VF279 Frs Gardien des Ténèbres VF...... .369 Frs

Heretic 2 VO PROMO Luftwoffe Commonder VF......399 Frs FIFA 99 VF 399 Frs Sin: Woges of Sin VO 249 Frs Roge of Moges VO PROMO299 Frs GTA VO299 Frs

| Roilrood Tycoon 2 VF | 349 Frs |
|--------------------------------------|---------|
| Age of Empire VF | 249 Frs |
| Folcon 4 VF | 369 Frs |
| Donce EJoy 2 VF | 249 Frs |
| Donce EJoy 2 VF Delto Force VO/VF | 369 Frs |
| Europeon Air War VO/VF | 349 Frs |



PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

WE'D 0 0 119 175 FIYI VO







Tamb Raider 2 VF..... .399 Frs Pax Imperia Eminent Domain 399 Frs Redneck Rampage 399 Frs 299 Frs Caesor 2 VF Diablo VO......349 Frs Railroad Tycaon 2 VO .399 Frs Juzz Rubbit VO AUTRES TITRES MAC : TÈL !!



CADEAUX POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :

OF ICE + La BD **DESCENT 2** INTEGRALE (voleur: 79 Frs) (valeur: 149 Frs)



"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux dannées persoi les vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER À

| Nom Prénom Adresse | PRODUIT(S) | PRIX |
|-------------------------------|--|----------|
| Code Postal | | + 45 Frs |
| N°// Date d'exp/_ Signature : | Pour 2 jeux achetés : Prisoner of Ice OU Descent 2 | CADEAU I |
| | JOYSTICK TOTAL | |

Test

L'histoire du développement de Civilization

Call To Power me rappelle celle de Wing

Commander Prophecy: après le départ de Chris

Roberts, tous les fans avaient juré que la

nouvelle version ferait un four. La suite est

connue. Même tarif pour Sid Meier, qui a

préféré aller tripoter des trous noirs ludiques du

côté d'Alpha Centaury, laissant à d'autres les

bonnes idées de gameplay.

Civilization
Call To Power

Simulation géopolitique pour fanatiques de Civilization et tout public - PC CD-Rom



▲ Des tas de nouvelles tribus. Seul hic, le peuple celte a disparu dans les oubliettes de l'histoire.

our une fois, l'absence d'un génie n'entachera pas l'intérêt du jeu. En effet, le père Sid Meier s'est totalement séparé de son fils prodique, Civilization, pour aller pondre ailleurs des jeux un rien contestés. Pendant ce temps, ses anciens collègues ont bossè comme des dingues sur Civilization Call to Power, une suite logique de deux (trois, si on compte Civ Net) des plus grands succès de l'histoire du jeu vidéo. Mené de main de maître(sse) par Cecilia Barajas, ancienne directrice de Zork Nemesis, Civilization nous revient en force et pour longtemps. Civilization est avant tout un concept, et quel concept I Inspiré du jeu de plateau du même nom (qui lui-même a donné par la suite le très raté Advanced Civilization), il permet au joueur de se glisser dans la peau de rois du monde, de dieux, ou de quelque autre entité omnipotente. Le but, dominer la planète par plusieurs biais, s'achève soit par la destruction de toute autre culture étrangère à la vôtre (méthode « fachi-facho »), soit par l'accomplissement



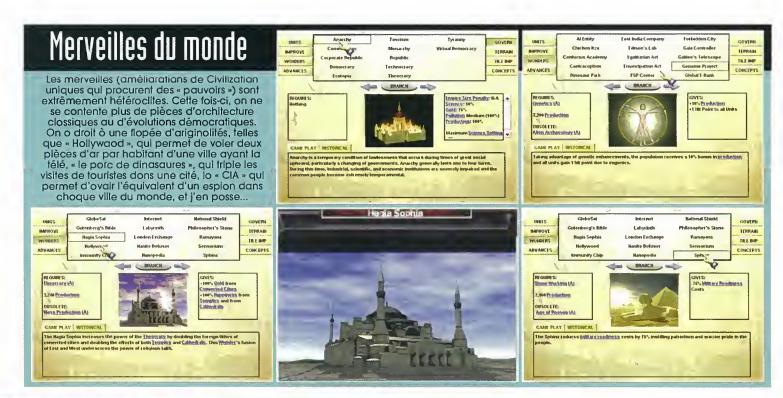




de réussites humaines, comme l'envoi d'une colonie sur une autre planète (méthode « Gandhi »). Pour simuler tout cela, rien de tel que de faire en sorte de jouer sur plusieurs milliers d'années, histoire de nous donner le temps d'évoluer. Civilization Call To Power reprend pour ainsi dire tous ces principes. Mais cette fois-ci, l'ensemble sera agrèmenté d'une multitude d'idées nouvelles, de concepts poussés à l'extrême pour nous replonger pendant encore cinq ans dans ce jeu non-stop. Dècidément, j'aurai passé mes plus belles années sur ce jeu. Rien de changé, ou presque, en ce qui concerne l'échelle temporelle, puisqu'on commencera à l'âge de pierre, en - 4000, pour finir (idéalement) en l'an 3000, en ayant passé avec succès cinq ères différentes (nuclèaire, spatiale, cyber et autres classiques du genre).

Des adversaires bien plus coriaces

u'il est bon de jouer contre des adversaires dotés d'une bonne intelligence ! Cette fois-ci, plus question d'entuber Gandhi et son pacifisme moelleux, ou encore de jouer sur la faible intelligence diplomatique de Shaka Zulu : tous les belligérants présents changeront d'attitude en fonction des événements et du nombre de fois où vous les entuberez. Sachez que, dans Call to Power, ceux-ci ne vous feront aucun cadeau si vous avez versé à un moment ou un autre dans la fourberie, et que malgré une alliance solide avec un ancien ennemi, ce dernier





Les espians et les prêtres, deux unités « discrètes » capables de se faufiler entre les garde-frontières.

attendra le moment propice pour se venger. Les possibilités et les relances diplomatiques sont tout bonnement décuplées dans ce nouveau Civ. Plus que jamais, on pourra jouer sur ce terrain-là afin d'affaiblir l'adversité ou de défaire des alliances trop fraternelles, voire même de mettre un empire au ban des nations. Sachez aussi que les alliances seront d'autant plus importantes et fortes qu'elles dureront longtemps. M'étant allié aux Égyptiens, puis ruiné, je me suis vu remettre à chaque tour 2 000 pièces d'or au nom de notre vieille amitié. Chouette, que je dis.

Les unités, quant à elles, réfléchissent par deux fois avant de rôder autour de vos villes, montrant une certaine prudence. On verra rarement, par exemple, un chevalier attaquer seul un tank. Pareillement, si vous fuyez, les ennemis ne vous suivront plus systématiquement, craignant le piège. Dans le même registre, si une cité est laissée sans défense, les unités des alliés présentes dans les environs ne la prendront plus d'assaut systématiquement, ce qui est préférable

Le petit monde de la finance

all to Power offre aussi un jeu économique : il existe une bourse d'échange, sorte de marché virtuel de matières plus ou moins premières (sucres, blaireaux, charbon, etc.) où l'on peut vendre et acheter, afin de réaliser de substantiels bénéfices. Si vous avez eu le bonheur d'installer votre ville sur un emplacement recèlant une icône de ressource, vous pourrez en disposer comme bon vous semble et établir une route commerciale, à concurrence de quatre par ville. Pour ce faire, il faudra construire une caravane (qui, cette fois, n'apparaîtra pas sur le terrain) et répondre à la demande d'une ville. Le piment de l'affaire est que vous pouvez commercer avec

publics au des rautes commenceront à apparaître.



Civilization:



Une unité, le prêtre et ses ordres spėclaux



Conversion d'une ville à notre reliaion.

des nations antagonistes, ou ennemies, pour les manipuler commercialement, ou encore pirater une route de trading (elles sont visibles sur la carte) grâce à des unités militaires.

Que du beau, ou du très joli

orsque i'ai commencé à m'intéresser à Call to Power, i'avais reussi à me procurer quelques images : des simples roughs d'unités tout mignons. Je m'étais demandé si le graphiste n'avait pas un poil surestimé son boulot en tentant de désigner des unités faisant 5 millimètres de haut au final. Belle erreur : Call to Power propose de jouer sous de multiples résolutions, en 65 000 couleurs, afin d'admirer les sprites très bien animés. Malgré une présentation isométrique commune à la série, l'ensemble est très beau et se tient encore bien, à l'époque du Glide et d'Open GL. Mieux encore, des tas d'artifices (explosions, effets audessus des villes pour signifier un événement) sont visibles et

achèvent de contenter mes mirettes. Autre boulot de titan, de superbes vidéos (en 320*200, dommage 1) ponctuent chaque merveille du monde ou progression apparaissant au cours du jeu. La salle du trône, que l'on construisait pierre par pierre, a été remplacée par une cité qui s'améliore progressivement, tout en restant conforme aux époques. Chaque bâtiment prèsent célèbre une période de votre règne.

Les mille et une façons de mener une querre

hangement aussi pour les combats : cette fois-ci, nous aurons le choix entre rester dans le classique (une unité avance sur une autre et la détruit) ou passer à quelque chose de plus précis. Avec cette dernière option, les combats ne se feront plus à la va-vite, et nous aurons droit à un champ de bataille comprenant toutes les unités avec des tours de combat (ce qui permettra de comprendre pourquoi une charge de cavalerie a pu enfoncer un rang de fusiliers anglais sans subir de dégât).

Des légions de nouveaux copains

es nouvelles unités se comptent par poignées de vingt. Pour en faire le tour rapidement, sachez que nous aurons droit à un panel étendu de tout ce qui existe, du space-marin au prêtre. La plupart de ces unités sont dotées de pouvoirs spéciaux. Le prêtre, par exemple (invisible pour la plupart des unités), peut convertir une ville entière : tout son argent ira alors à la nation dont la religion est originaire. L'évolution de cette unité est le télévangéliste, qui peut aussi vendre des indulgences (comme au bon vieux temps des anti-papes) et faire baisser le moral des cités. D'autres unités (à réserver aux joueurs les moins sensibles), comme les esclavagistes, vont fournir les rangs des cités adverses. Alter ego de l'espion à l'époque cyber-punk, le cyber-ninja peut non seulement inciter à l'insurrection ou voler des technologies, mais aussi faire exploser une centrale nucléaire dans une cité. Autre élément d'insurrection, l'écolo terroriste, inconditionnel du gaz sarin, se fera un plaisir de ravager vos villes en deux temps trois mouvements. Sachez que les unités spéciales sont très nombreuses et qu'un bon tiers d'entre elles requiert une stratégie propre pour fonctionner à plein rendement. Mille et un moyens existent pour faire tomber un empire ou s'approprier une cité, et la méthode militaire s'annonce de loin comme la plus simple. Au bout d'une demi-douzaine de parties, on est surpris par l'ampleur de la tâche à accomplir pour en faire le tour.



Une attaque vue de près. Le terrain est à prendre en compte. en défense comme en ottoque

Gouvernements



Jeu de mots entre utopie et écologie, ce type de gouvernement laisse la place au grand plan écologique, réduisant la pollution à son niveau le

plus bas, mals donnant aussi beaucoup d'espoir à l'humanité.



Le communisme est la forme Idéale à adopter pour une société industrielle, la lssant de côté l'aspect écologique et la recherche scientifique.



La démocratie virtuelle est la mellieure forme de gouvernement qu'Il soit en termes de jeu. Ne cherchez pas d'équivalent dans

le monde réel. Ben oul, c'est un jeu. La vrale vie, c'est plus complexe que ca.



La théocratie est incontournable pour tous les petits empires qui veulent se doter très facilement d'une puissance militaire.

C'est la seule qui permette d'obtenir une unité nommée « prêtres ».



La monarchie est le mellleur type de gouvernement pour les petits empires. Tout s'y équilibre blen, notamment pendant une guerre.



La technocratie est ce aul se fait de mieux après le communisme en matière de productlon, tout en maintenant le bonheur du peuple à un niveau quasi décent.



N'en déplaise aux libertaires aul nous lisent, l'anarchie n'est utile que pendant quelques tours, le temps de laisser place quelque chose de plus



La tyrannie est la forme la plus primaire de gouvernement. On s'en lasse vite (le peuple aussi).



Le fascisme est, dans Call to Power, un état proche du communisme, à la différence près qu'il favorise un mellieur développement scientifique, et qu'Il offre une nouvelle unité bien

pulssante, « les fascistes ».



Idéale pour le développement scientifique et le rendement pécunier, le gouvernement corporatiste ne jure que par les routes commerciales et les

échanges. C'est le gouvernement type de l'ère des télécommunications.



La démocratie est à réserver aux empires bien établis. Il donne un bon rendement dans to plupart des domaines, mais reste très vulnérable aux révoltes, coups d'État et autres gâterles.

MULTIJOUEURS



Les aménagements agraires et la répartition des hommes peuvent se faire à l'ancienne.





Macro et micro management

e macro et le micro management. Oh ! En voilà des termes débiles susceptibles de provenir d'une école de commerce à 45 000 balles l'année. On pourrait bien en rire pendant quelques heures si on ne se souvenait pas des journées passées à établir des routes et à optimiser les cambrousses, sans parler des constructions dans chacune des 354 villes que l'on avait capturées à la main dans Civ 1. En effet, le propre des empires de Civilization est d'être hyper-centralisés sur votre tronche. Du coup, après avoir conquis les deux tiers de la surface du globe, ça fait tout se suite moins rebelle de continuer à jouer au cantonnier en chef. C'est sur ce point que la mère Barajas s'est concentrée au niveau du gameplay : réduire au minimum les tâches répétitives au fur et à mesure que l'empire s'agrandit, tout en favorisant un chouïa ceux qui désirent vraiment s'y plonger afin de maximiser leurs chances. L'une de ces améliorations, qui vont nous faciliter grandement la vie, est l'aménagement des abords des cités. Auparavant, il fallait prendre un colon pour construire des routes, ou aménager les champs. Seulement voilà, la tâche est un brin répétitive et énervante, et dérange le colon qui est par nature trop occupé à se reproduire. Désormais, on pourra accéder à un écran de « travaux publics » mettant à contribution des unités invisibles et désœuvrées, qui se feront un plaisir de s'occuper du cadastre, des ZUP et des ZAC. Le fonctionnement est simple et louche du côté de Sim City : avec des points de travaux publics (que vous grapillerez sur la production), vous achèterez des emplacements variés allant du champ à la mine, en passant par le tunnel sous-marin, les routes, et les constructions spatiales. Vous allez ainsi modeler, pour un certain nombre de tours, les

Des macros à ne plus savoir qu'en faire.



terres avoisinant vos cités, qui s'amélioreront peu à peu. Dans la même optique, quoi de plus énervant que d'avoir, pour chaque ville conquise, à s'occuper des constructions. Call to Power évite de tomber dans les excès de Civilization 2, où un conseiller (bien maladroit) s'occupait de tout gérer. Ici, rien de plus simple : soit on décide à chaque tour des unités ou bâtisses à construire, soit on se sert d'un modèle précédemment créé que l'on pourra appliquer à certaines villes, à l'aide d'un écran qui les affiche toutes. Autre registre, la gestion du petit personnel : avant, il fallait déplacer des agriculteurs sur des cases de ressources pour que la ville ait de quoi bouffer, ou encore jongler avec les amuseurs et les scientifiques. C'est encore possible, mais en cas de gestion trop fastidieuse, on trouvera des boutons qui automatiseront une ville vers une tendance de production, de recherche ou de repos. Pour rester dans le domaine de la science, plus besoin de consulter une arborescence d'évolutions et de découvertes pour arriver à un but précis : Call to Power nous permet, en cliquant sur une recherche désirée, d'orienter le travail des chercheurs dans ce but, en passant par toutes les étapes intermédiaires. Simplicité, qu'on vous dit.

Jeu en réseau

ros changement par rapport à Civ Net. Civilization : Call to Power sera jouable non seulement via IPX, mais aussi sur Internet, et en squattant les serveurs d'Activision. Lorsqu'on crée un jeu, il est possible de jouer par équipes, et avec des adversaires dirigés par l'ordinateur qui fait alors office de serveur. Il est aussi possible de se limiter en unités, à l'instar de TA, de commencer à un certain âge technologique, de brider la recherche, ou de paramètrer la durée des tours en secondes. Bref, que du bon et du long.

Bob Arctor

- 🔛 Le meilleur jeu de la série
- 🚺 Des dizalnes de façons de g
- Raccourcis claviers un rien mal foutus

Coll to Power est pour moi, Inconditionnel du genre, un petit bijou, en foit l'occomplissement de milliers d'heures de jeux qui ont progressivement omélioré un gomeploy bosiquement excellent pour en foire le meilleur jeu de géopolitique qui soit. Cott to Power, c'est certoin, sero un gouffre à temps libre pour les fonotiques.



Test



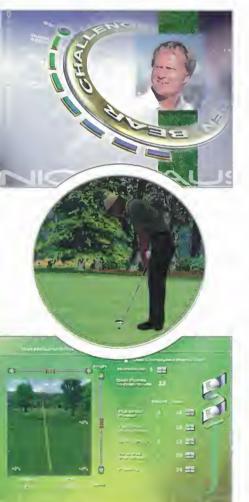


Après cinq épisodes dans le giron d'Accolade, la série des Jack Nicklaus a maintenant atterri chez Activision. Un changement dans la Continuité pour ce classique des jeux de golf, qui, sans faire de bruit, fait son trou.

Jack Nicklaus

Golden Bear Challenge

Simulation de golf pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ L'écran de création des compétences de votre golfeur.

acques II, souverain d'Écosse en l'an 1457, aurait été bien aise 🤳 de jouir des bienfaits de l'informatique, et des simulations de golf en particulier. Il n'aurait pas eu besoin de promulguer un édit interdisant ce jeu dans son pays. En effet, ses archers délaissaient tellement leur entraînement au profit du golf, que leur habilité s'en ressentait au sein des guerres de l'époque. Depuis cette période, et en souvenir de cet événement, les jeux de golf ont fleuri sur absolument tous les ordinateurs et consoles. Golden Bear Challenge (GBC pour les intimes) est le dernier en date. Il fait suite à la série à succès des Jack Nicklaus, et s'annonce en fait comme le sixième épisode, même s'il a changé d'éditeur entretemps, passant du giron d'Accolade à celui d'Activision. Toutes les simulations de golf ont l'air de se ressembler maintenant : toujours plus de réalisme dans les graphismes, une grosse licence de joueur ou de championnat, quelques commentaires calmes, voire un brin caustiques, et des cui-cui d'oiseaux en fond sonore. De plus, avec les Links, les PGA et autre Microsoft Golf, il devient difficile de faire son marché parmi ces simulations de qualité. Pourtant, Golden Bear Challenge dispose de toutes les qualités nécessaires, en plus de deux ou trois trucs pour faire son propre trou, un trou qui a de toute façon été bien creusé par les cinq épisodes précédents.

Un jeu de rôle dans un jeu de golf

utre le fait que, pour la première fois, vous pouvez incarner Jack - Golden Bear-Nicklaus en personne, ou l'un des dix autres personnages (qui se déclinent au féminin et au masculin), le jeu vous propose de créer vos personnages selon le principe du jeu de rôle. Vous avez bien sûr les caractéristiques de base, telles que droitier ou gaucher, homme ou femme, couleur, mais surtout vous êtes doté d'un nombre fixe de points au départ. Ce nombre de points dépend du handicap que vous vous êtes choisi. Vous devez affecter ces points à cinq qualités : force du coup, précision sur les coups d'approche, jeu autour du green, putting et jeu dans le sable. Ces attributions de points ne rendent cependant pas le joueur meilleur : c'est toujours à vous de faire les



coups. Si par exemple votre personnage est plus fort à longue distance, ses clubs porteront plus loin. Si, au contraire, il est doté de plus de points en jeu court, c'est par exemple la cible du coup qui sera plus grosse à l'écran. Cela ajoute une vraie personnalité à chaque joueur, on peut ainsi devenir une brute qui réussit des coups d'approche époustouflants, mais qui risque de rater un put de 20 centimètres. On s'aperçoit d'ailleurs assez vite que c'est dans le jeu court que les points se gagnent. De plus, votre personnage n'est pas figé : au fur et à mesure de son jeu, il pourra s'améliorer et gagner de nouveaux points de compétence. Une fois votre golfeur choisi, il vous reste à sélectionner un type de compétition. Golden Bear Challenge ne fait pas les choses à moitié: pas moins de 12 types de jeux vous sont proposés, du simple match jusqu'à la saison complète, en passant par les skins games, qui, je le rappelle, consistent à tondre votre adversaire, financièrement parlant. Et comme si ça n'était pas suffisant, vous avez la possibilité de créer vous-même un nouveau type de compétition : c'est l'abondance au royaume du golf. On pourrait tout juste s'arrêter au nombre de parcours disponibles. Eh oui, seuls 6 sont inclus dans le jeu. Mais ne désespérez pas, vous pourrez convertir les 200 et quelques parcours existants des JN précédents (Jack Nicklaus, pour ceux qui ne l'auraient pas reconnu) au format Golden Bear. Un éditeur est fourni, et on devrait donc voir fleurir sur le Net des parcours spécialement dédiés à cette version. Les parcours désignés par Jack Nicklaus sont de toute





▲ Les couleurs ne sont peut-être pas le meilleur choix pour symboliser les dénivelés.

On ne le voit pas bien à l'écran, mais c'est un trou en deux coups... Bon, ok, je mens. V



Trois modes de contrôle du tir sont disponibles à la souris



J'al légèrement raté un put facile. 🛦

façon très intéressants à jouer. On y retrouve en vrac le parcours « Cochise » des montagnes du désert, le « Nicklaus North in Whistler », le « Shoal Creek Golf Club », hôte du championnat PGA 1990, le « Muirfield Country Club », site du tournoi PGA Memorial, le « Sherwood Country Club » cher à Greg Norman, et le parcours espagnol de « Sherry Montecastillo », siège des Masters Volvo. Du tout bon, donc.

Mon interface, du béton ?

'interface est particulièrement complète : d'un clic droit vous avez accès à toutes les options, que vous retrouverez dans la barre des tâches amovible en bas de l'écran. Vous pouvez choisir votre vue et placer la caméra comme bon vous semble. Pour plus de simplicité, une dizaine de vues bien choisies ont été présélectionnées. Deux vues caméra sont affichables dans l'écran : la principale, que je réserve généralement à mon golfeur, et une incrustation, qui va souvent aider à déterminer le point de chute. Différents panneaux peuvent aussi s'ajouter, comme une vue d'ensemble du trou, ou du parcours par exemple, pour encore plus de clarté. Tout cela fonctionne comme des fenêtres, et vous pouvez les placer n'importe où à l'écran (mais pas sur mon 15 pouces surchargé, s'il-vous-plaît). En préliminaire à chaque trou, une vidéo vous indique l'approche à adopter pour vos différents coups (j'espère que jamais personne ne sortira cette phrase de son contexte, je ne voudrais pas avoir de problème avec l'association Familles de France). Trois modes de contrôle du tir sont disponibles à la souris. En plus des modes deux et trois clics, maintenant devenus des classiques, on trouve le « mousemeter », qui est de loin le plus précis des trois. Malheureusement, c'est le mode le moins simple à expliquer, il faut cliquer une fois sur la souris, la faire encore glisser pour obtenir la puissance désirée, puis recommencer pour déterminer l'angle de frappe. Dit comme ça, je vous concède que ça n'a pas l'air très novateur ou pratique, mais dans les faits, cela apporte énormément de précision à vos coups. Les débutants y trouveront leur compte, Golden Bear Challenge se laissant prendre en main facilement, votre caddie faisant une bonne part du boulot en vous choisissant vos clubs. Mais pour réussir des double-eagle à la pelle, il va falloir maîtriser toutes les subtilités de chaque coup. Ceux-ci peuvent être lobbés ou tendus, avec des effets rétro,

à droite ou à gauche. Vous pouvez opter pour un mouvement brusque ou tout en douceur, bref toute une panoplie de coups qui vous pousseront à vous perfectionner.

Le moteur du jeu, en grand malin qu'il est, mêle habilement la 2D et la 3D. Tous les décors comme les arbres, les rochers, les maisons, sont en 2D, ce qui permet un affichage instantané. Les golfeurs, quant à eux, ont été superbement modélisés en 3D : les mouvements ont été obtenus à partir de la Motion Capture, et ils comptent parmi les plus réalistes des jeux de golf. Chaque personage dispose de 60 mouvements, et on les voit régulièrement manifester leur joie ou leur mécontentement, parfois d'un geste du poing rageur, ou simplement d'un hochement de tête navré. Certains objets animés sont eux aussi en 3D, tout comme les drapeaux, qui en profitent pour indiquer la direction et la force du vent. Le jeu est accéléré 3D, mais ne propose pas de résolution inférieure au 800x600, votre vieille 3Dfx1 sera donc inutile. Le jeu reste tout de même rapide sans l'accélération 3D, qui ne sert de

toute façon qu'à animer les golfeurs. Enfin, je dis rapide, mais à condition d'avoir tout de même une machine puissante. Le mode multijoueur n'a pas été oublié.

que ce soit sur le Net, en réseau local, ou avec tout le monde devant le même écran. Quelques bémols quand même sur cette simulation, qui n'est pas loin d'être le jeu de golf ultime. Les pentes du green sont indiqués grâce à des couleurs, mais il n'est pas rare que l'on ait du mal à juger réellement de l'inclinaison, avant de voir la balle complètement déviée de sa trajectoire. De plus, la version testée comporte encore de nombreux

bugs graphiques, qui devraient être gommés d'ici sa sortie. Et pour finir, un dernier petit reproche : on aurait aimé une ambiance un peu moins feutrée, aucun bruit de foule ne venant électriser l'atmosphère. Seuls les voix des deux commentateurs et les cris de quelques oiseaux viennent troubler cette atmosphère ouatée.

Raspa



- Animatians des golfeurs
- Créotion de personnoges
- Focilité de prise en moin
- Tout plein d'options
- Encore quelques bugs prophiques
- Ambionce un peu trop feutrée

EN DEUX MOTS

Une superbe simulotian de goif qui vient clairement faire de l'ombre aux ténars PGA et Links. Jock Nicklous Golden Bear Chailenge est doté d'un système unique de créotian de personnoges et d'une interface en béton. Bien que seulement é porcours soient disponibles, de nambreux autres existent déjò sur le Net. Idéal pour galfer en pontoufles, danc.





On se souvient du bon vieux jeu Pirate qui avait fait tourner plus d'une tête. Corsairs s'y essaie à son tour, sans réussir à vraiment nous convaincre.



Stratégie navale pour tous joueurs - PC CD-Rom



voici un bout de temps qu'on attendait la sortie de Corsairs. Pensez donc, un jeu de pirates où enfin on pourrait diriger son vaisseau et piller les petits copains. On commençait à s'impatienter. Enfin, le voilà arrivé et, ma foi, les avis sont assez partagés. Nous, on esperait un jeu avec abordages, motivations de l'équipage, pilotage manuel et où on aurait vécu une vraie vie d'hommes des mers libres et âpres aux gains. Mais Microïds n'a pas du tout dirigé son jeu dans cette direction.

Corsairs se veut avant tout un jeu de stratégie. Ce choix des développeurs risquent de décevoir les nostalgiques des premiers jeux de pirates. Vous ne dirigez plus un équipage avec ses individus particuliers dont l'unique dessein est de s'enrichir sur le dos des royaumes, mais vous commandez une flotte dont les buts sont énon-

cés à chaque début de niveau. Les phases d'abordages et de combats sont restreintes au maximum. Votre équipage est, en fait, une bande de brutes n'ayant aucune spécificité. Vos bateaux se pilotent automatiquement. Vous leur donnez une direction ou une action à réaliser et ils se démerdent seuls. Vous pouvez toujours leur indiquer quels types d'attaques effectuer et les manières de les conduire, mais leur gestion est très simplifiée. Les deux campagnes proposées sont on ne peut plus dirigistes. Mais les scénarii vous proposent toute une gamme de missions où les choix tactiques se révèlent primordiaux. Fini la vie de pirate, bonjour celle de corsaire avec un fil à la natte.

Une vie trop obéissante

ais être corsaire n'est pas aussi affligeant qu'on peut le penser. On s'amuse bien à piller et à ripailler, mais les responsabilités ne manquent pas. Car, en dehors des batailles en mer, il faut aussi se charger des comptoirs de Sieur Notre Majesté. J'aurais dû me faire pirate ou anarchiste, moi ; la vie aurait été plus cool. Chaque nation possède ses comptoirs ouverts à leurs seuls navires. Le port offre 4 types de constructions upgradables de défense et d'attaque. La cale est la seule manière de bâtir ses navires. Pour réparer et rééquiper son bateau, il suffit de faire un tour dans son comptoir le plus proche. Bien entendu, ils sont capturables et sont souvent les premiers à pâtir des attaques des adversaires. Les comptoirs de la principauté, l'unique camp neutre, permettent des échanges indirectes avec les autres nations. Marchandages et espionnages sont les mamelles de sa fortune (genre suisse). Vous pouvez respecter cette neutralité ou pas.

L'art de la navigation

e croyez pas que, d'un seul coup, vous allez devenir un génie de la navigation. Même si l'interface se laisse tout de suite prendre en main, il vous reste les finesses à connaître. Un tutorial



Si votre navire amiral est pris dans un abordage, le combat sera en manuel, sinon II s'effectuera automatiquement, \(\bar{V}\)





■ NBRE DE JOUEURS 1

Un futur pour Corsairs ?



http://www.microids.com





Tout se passe comme dans un véritable jeu de stratégie temps réel. vos comptoirs simulant vos bases.



bien conçu vous apprend les premières ficelles (NDRC : Les bouts ! Pas les ficelles!). Même si vous pensez pouvoir vous en passer car vous connaissez Pirate de A à Z, essayez-le quand même. Le jeu est d'une maniabilité très simple mais demande, pour s'en sortir, de connaître quelques petits trucs pas si évidents que ça. Lisez le Read Me, pour avoir la liste des raccourcis les plus importants. Certains vous simplifient considérablement la vie. Quelques remarques sont à prendre en compte dès le début. Ainsi, toutes les règles de la navigation sont ici applicables. Les gilets de sauvetage sont obligatoires comme les balises argos. Bien que le graphisme du jeu, tout mignon mais très réaliste, ne prenne pas en compte le temps ou la houle des vagues, sachez que vos navires subissent toutes ces conditions extérieures. Un navire qui, par exemple, passe derrière un autre aura le vent coupé et ira donc moins vite. Les manœuvres occupent un certain espace. On ne fait pas tourner ou reculer son coursier des mers comme un vulgaire péquin. Tous ces petits détails sont à maîtriser, quand vous préparez une attaque. Un regroupement de votre armada est indispensable, avant de prendre d'assaut un comptoir ennemi ou un galion avec 400 hommes d'équipage. Sinon vos navires vont arriver un à un sur l'objectif et être capturés les uns à la suite des autres.

Un adversaire à sa hauteur

e son côté, votre ennemi se comporte comme un vieux loup de mer. Chaque navire représente une unité indépendante dont le seul attachement est le lien à sa patrie. Les navires marchands suivent une route commerciale donnée sans s'occuper de ce qui se passe autour d'eux. Cela peut être une aubaine pour vous. Imaginez



◀ Le camps des Anglais demande un sens aigu de la stratégie. Plus difficlie que celui des Français, les choix tactiques auxqueis II vaus ablige sant souvent décisits.

Savair explaiter une principauté est souvent le meilleur moyen de se faire des thunes. Il suffit de se planquer à praximité, paur cueillir les navires des natians adverses qui s'y rendent en taute tranquillité. 🔻



qu'ils passent à la portée d'un de vos fortins. Il suffit d'y placer une flotte, pour les arraisonner les uns après les autres. À vous la richesse! Mais c'est alors l'Intelligence Artificielle qui gère le camp adverse. Préparez-vous au pire. L'I.A. est très bien conçue. Tant que tout se passe bien, elle laisse chaque navire vivre sa vie. Mais si un problème apparaît, elle envoie une flotte attaquer vos points faibles. Tout se passe comme dans un véritable jeu de stratégie temps réel, vos comptoirs simulant vos bases.

Du sang par pitié

e graphisme est simplifié au maximum. Lors des attaques, les comptoirs se limitent à leur port. Vous ne voyez rien d'autre de la ville. Si vous rêviez de prendre les maisons une à une et de pendre le gouverneur à votre grand-vergue, faites une croix dessus. Les bonshommes monolithiques s'affrontent sans état d'âme, sur une surface limitée. Et c'est bien cette simplification minimaliste qui me dérange le plus. Le parti pris stratégique est un peu décevant mais se défend bien. Les scénarii sont intéressants et ne connaissent que peu de longueur, grâce à la possibilité d'accélérer le temps. Alors pourquoi cette impasse sur tout ce qui fait une partie de la joie du joueur ? Les développeurs font plutôt radins avec leurs animations quasi inexistantes et leurs vidéos trop rares pour être appréciables. Pourtant, la cinématique d'introduction nous montre de quoi ils sont capables. Dommage, car c'est exactement ce type d'attitude qui restreint les sensations du joueur. Difficile de s'immerger dans un jeu où l'ambiance est négligée.

- 📑 Les scenarias aussi divers que bien cançus
- impassible de pénétrer dans une ville
- 🔜 La simplificatian du pliatage des navire:

Corsairs n'est pos un Jeu de pirates. C'est un Jeu de corsaires. Il faut obéir à un roi et lui rendre des comptes. Du caup, impassible de vralment se sentir libre camme un pirate. Le soft dévelappe surtout un côté strotégle en mettant de côté tout le charme et l'ambiance d'un groupe de gais campognons. Un peu dur d'occrocher



lest

JOUABLE SUR P90 16 MO RAM EDITEUR DÉVELOPPEUR ZIPPER INTERACTIVE ETATS-UNIS

Un jeu d'action bien réalisé mais sans grande surprise, voilà qui satisfera les amateurs du genre peu exigeants en originalité. Les autres se feront chier.





ank Blaster



Un décor bien angulaire.

ank Blaster, c'est pas complique : s'agit de blaster des tonnes de trucs avec votre tank. D'où le titre. L'histoire, sans intérêt, vous place au centre d'une révolte des machines, ces dernières s'étant rendu compte qu'elles pouvaient très bien se passer de nous. Genre Terminator quoi. Le seul espoir de l'humanité des gens réside donc en vous, blah, blah, et reblah, hop on passe. Le jeu est ainsi divisé en six niveaux principaux, eux-mêmes subdivisés en plusieurs missions. Outre tirer sur tout ce qui a des boulons et qui perd de l'huile (tanks, robots, hélicoptères, bateaux, véhicules lances-missiles, etc.), vous devrez également veiller à détruire des objectifs particuliers, histoire de débloquer des portes et autres passages (centrales, générateurs, centre de commande, etc.). Si au début votre tank n'est que terrestre, la récupération de modules vous permet de transformer quelque peu ses aptitudes (hovercraft, amphibie et submersible). De même, vous passez votre temps à récupérer 18 armes différentes, les munitions qui vont avec, ou bien encore moult bonus de vie. Voilà pour le gameplay, vous savez tout.



n ce qui concerne la réalisation, c'est plutôt une bonne surprise. Tout d'abord, le moteur est à la fois Direct 3D et 3Dfx, et tourne





A De lemps à aulres, vous devez délruire des généraleurs pour libérer de nouveaux passages.

aussi bien dans les deux modes (ça tourne d'enfer en 1024*768 avec une TNT). L'animation est rapide, les explosions bien mignonnes (avec des effets de souffle et des flammes très correctes), le tout agrémenté de jolies textures quelquefois animées. Vous pouvez jouer soit en vue externe classique, soit en vue pseudo subjective un peu à la manière d'un Quake-like. D'ailleurs, l'air de famille se retrouve dans les commandes, car il faut combiner clavier et souris pour tirer et se déplacer. Les décors et les engins sont globalement de bonne facture, mais toutefois trop angulaires pour réellement enthousiasmer les foules. Ceci expliquant sûrement la fluidité de l'animation suscitée. Bah voilà, on a fait le tour, je vois pas grandchose à dire d'autre. En fait, Tank Blaster n'est pas un mauvais jeu, mais le problème est qu'il ne n'apporte rien de nouveau au genre, aussi bien en termes de gameplay que sur le plan technique. C'est pourquoi seuls les fondus d'action pourront y trouver quelques contentements, car le soft n'a ni le charme d'un Extreme Assault, ni le « pan dans la queule » technique de Forsaken en son temps. Reste la possiblité de jouer à 32 sur des maps prévues à cet effet, ce qui est somme toute l'un des principaux intérêts du jeu.

Fishbone

- 🖶 Une animation rapide

- On se iasse bien vite donc.

EN DEUX MOTS

Bien réalisé mais peu original, volià un jeu qui ne restera pas longtemps dans la mémoire des joueurs.





■ DÉVELOPPEUR AWESOME ANGLETERRE

■ NBRE DE JOUEURS 1 À 2



Ce qu'il y a de **plus terrible**, dans la vie, c'est d'essayer de tester un jeu de billard quand toute la rédaction s'aperçoit qu'il y a aussi un jeu de fléchettes dedans... Heureusement que mes confrères, et néanmoins petits camarades, ne se sont DOS ODEIÇUS qu'il y avait aussi un solitaire installé sur ma bécane.

Billard Club House

Billard, fléchettes, dames, jackpot.... pour tous joueurs - PC CD-Rom

Si vous vous demandez ce aue peuvent bien faire les gens de Joystick à cette heure-ci, la réponse est : un tournoi de fléchettes i





▲ Toutes les difficultés du grand snooker vous sont fidèlement réstituées



I y a des journées un peu magiques. Le jour où « Billard Club House » est rentré pour la première fois dans mon lecteur de CD est à marquer d'une pierre blanche. Ça aurait pu être une journée normale, mais Dieu en avait décidé autrement. Au moment précis où le jeu s'installe, Cap'taine Ta Race, responsable des soluces, rentre dans la pièce. Pour prendre la mesure de tout ce qui va

suivre, il est très important de savoir que Cap'taine Ta Race est assis juste derrière moi. à environ 68 centimètres du dossier de ma

Lui : - « Ah tiens, ça c'est marrant, un jeu de billard... Doah! il est beau le pool.

Lui : - Je ne t'ai jamais dit que j'avais été gérant d'un club de billard ? (NDRC : vėridigue)

Moi : -(glup!) »

Il lui suffit alors de trois parties d'affilée pour me ridiculiser, alors que trois semaines avant, je

lui racontais que je ne jouais qu'au billard français, maître

de tous les billards. Non content de me mettre dans le vent au niveau du score, je me tape le luxe de m'enterrer un peu plus dans le « taper de queue », habilement géré par la souris. Tout ça parce que j'oublie constamment de rajouter une touche de bleu sur le procèdè. Pour parfaire un peu plus ma descente aux enfers, Cap'taine Ta Race fait rigoler le score dans le billard à 9, vérifie bien que je suis une brèle à la 8, pousse les limites de mon ridicule au snooker, et me bouffe en digestif au pool anglais. Évidemment, l'absence d'une option de marquage des trajectoires des boules me fait un

Trop, c'est trop. Je décide de me rebiffer au jeu de fléchettes... Erreur monumentale. Le lancer de fléchettes se gère aussi par un mouvement souple du poignet, qui doit suffisamment bien maîtriser la trajectoire de la souris pour que le pointu projectile frappe la cible avec précision.

Lui : - « T'es vraiment une truffe. Tu t'y prends tellement mal qu'on se demande si t'aurais pas besoin d'une intervention chirurgicale. Là, maintenant, tout de suite.

Moi : - Mmmmmrrrdddd....

Gana: - Ouah, un jeu fléchettes, putain, c'est trop bon...

Gana (plus fort): - He, Casque, viens voir, Pete fait tourner un super jeu de fléchettes!



Casque (voix éloignée, côté:jardin) : Super, je prends le gagnant!

Lui : - Holà, on se calme, il faut organiser tout ça. Je propose de faire un tournoi.

Kika: - Je prends le gagnant!

Casque et Gana (ensemble) : - T'es gentille, mais on était là avant toi !

Lui : - Ce que je t'ai pas dit, c'est que j'ai fait de nombreuses parties entre copains, dans des ambiances super chaudes, dans des pubs dont tu ne peux pas soupçonner l'existence... Et celui qui perd paye les cafés!

Moi : -... Dites, les gars, c'est pas que j'ai un test à faire, mais j'aimerais bien me remettre au travail.

Tous (sauf Moi) :- Et ben t'attendras qu'on termine not' partie !!! Lui : - Tiens, Pete, rends-toi utile... Va chercher les cafés I »

Pete Boule

- 🚽 La simplicité et l'intuitivité du jeu
- L'absence d'une option de marquage des trajectoires

pas Indispensable, mois utile lorsqu'on debute

Billard Club House est un très bon jeu de blliord. Même si les adversaires qu'il vous propose sont corsés, rien ne vous empêche de foire queiques porties entre copoins. La présentation est très soignée, et l'interface a l'énorme avantage d'être oussi simple qu'intuitive... Comme sur un vroi billord, le jeu de fléchettes en plus.



Test



Les softs de stratégie en temps réel, on commence à en être bien gavés. Cependant, Warzone 2100 s'annonce comme une bonne surprise puisque le bestiau allie ergonomie, jouabilité, et un poil d'innovation. Ça tombe bien, j'avais pas grand-chose à faire ce mois-ci. Merci Pumpkin Studios, c'est gentil de penser à nous et de sortir des jeux entre Noël et l'été.

Warzone 2100

Stratégie en temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom





L'ordinateur n'attaque jamais de la même façon : il change d'endroit, bat en retraite, mène des offensives simultanées...

ummmm, le fait est qu'il n'y a pas des tonnes de trucs à se mettre sous la dent, ce mois-ci. Pas de Superbike 2, pas de Falcon 5, pfffff, lansolo fantasme sur Alliance, Bob prend son pied avec Fly I, Kika joue à... euh, non, Kika c'est pareil que moi, l'a pas grand chose. La dèche, la dèche, la dèche, je vous dis. Tiens, Warzone 2100 traîne dans le bac depuis quelques jours. Généralement, c'est mauvais signe. Bon, je vais le prendre, hein, faut bien que quelqu'un fasse le sal... enfin, le boulot, quoi. Hop, installation, soupir, attente, lancement. Je jette un rapide coup d'œil sur la doc, histoire de savoir un peu de quoi il retourne. Hum, comme c'est original, le jeu débute en 2085, après que la Terre a été ravagée par une guerre nucléaire, causée par un bug qui plus est. Oui, madame Michu, comme je vous le dis, par un bogue de l'Internet interactif. En fait, c'est un satellite de défense américain qui a par erreur envoyé ses missiles nucléaires sur les principaux pays du globe. Un contre un que l'OS s'appelait Windows 2085. Rancuniers, les pays attaqués ont aussitôt riposté, transformant subitement la planète en un vaste gruyère radioactif. Les choses se tassent, les corps se décomposent, et les pingouins font du patin sur la glace créée par l'hiver nucléaire. C'est en 2099 qu'un groupe de survivants tombe sur une base militaire abandonnée, et se met en tête de construire un monde nouveau grâce à la technologie qu'elle renferme. 2100, concrétisation du projet : vous voilà nommé chef en chef. Inutile de vous dire que le monde nouveau, vous n'al-



▲ C'est beau, une base attaquée sous la neige.



lez pas le reconstruire en balançant des violettes et des poèmes à la tronche de vos adversaires. Non, vous allez construire des engins bien meurtriers, qui font bien mal, afin que la paix revienne et que l'homme tire les enseignements des erreurs passées. Quelle blague!

L'expérience est une lanterne qui n'éclaire que dalle

arzone est entièrement en 3D, ce qui, exceptés messieurs Battlezone et Total Annihilation, n'est pas une chose encore trop répandue. Enfin si, il y a bien une merde immonde qui est sortie quelque mois auparavant, mais comme je viens de le dire, c'était une merde. Ne me demandez pas le nom, ça ne sert à rien de tirer sur les corbillards. Bref, le moteur est à la fois Direct 3D et 3Dfx, mais il tourne également sans aucune accélération 3D (c'est plutôt bien, d'ailleurs). Pas de bol, la bêta dont je dispose ne peut pas monter au-dessus du pauvre 640*480. Un peu cheap de nos jours, mais un gentil garçon de chez Eidos nous a juré sur sa vie que le jeu montera en 1024*768. Question de délai, une fois de plus. C'est pas grave, ça ne va pas nous empêcher de juger ce que le jeu a dans les tripes. Je lance la première campagne (trois sites en tout : désert, ville et montagne), les séquences cinématiques faisant de même. Déception, la qualité n'est pas au rendez-vous : mauvaise compression, une ligne sur deux s'affiche, et ce n'est pas génial intrinsèquement. En bref, on passe vite fait. Le paysage glauque d'une planète détruite s'affiche enfin. Le relief du terrain est accidenté, avec des reliefs et des plateaux moyennement élevés.



REMARQUE Pensez à souvegorder souvent sur des slots différents. Un molheur est sl vite orrivé,



Le jeu gère l'olternonce du jour et de lo nult.



Le tronsport de troupe, utile pour ocheminer les renforts dons les missions éloignées.

Vous commencez avec quelques unités de construction, d'autres de défense, ainsi qu'une zone d'atterrissage. Là-bas aussi, c'est la dèche. Je bouge la camèra pour voir un peu ce qui se passe, grâce au bouton droit de la souris. Pas de problème, la réponse est instantanée, c'est fluide (je rappelle qu'on teste en 640*480, impossible de savoir ce que ça donne dans une résolution plus poussèe), bref très agréable à manipuler. Vous pouvez effectuer des rotations, changer l'axe d'élévation, et enfin avancer et reculer très facilement. Plus pratique, tu meurs. De plus, une carte affichée en transparence permet de se dèplacer directement d'un endroit à l'autre sans prise de tête. Dans le même genre, un simple

appui sur la barre d'espace déclenche une camèra automatique, qui suivra le cheminement des vos unitès en respectant le relief, toujours dans le sens de l'action. En deux secondes, vous avez le soft en main : c'est un petit règal d'ergonomie. Sur le plan des effets spéciaux, on parlera de l'alternance jour/nuit, de l'effet de brouillard, de la neige, de la pluie, et enfin des explosions. C'est clair que vous n'en prendrez pas plein la vue, mais ça reste très correctement rèalisè. Revenons à nos moutons. J'ai à peine le temps de lancer la construction du centre de commandes qu'on me signale une attaque de barbares par le sud. Ben dites donc, perdent pas le nord, les sauvageons. J'espère que les quatre malheureuses jeeps qu'on m'a généreusement fournies feront l'affaire.



est bon, ça fait l'affaire. Les bandits sont morts dans d'atroces souffrances, justice est faite. Il est maintenant temps de construire des usines, des centres de recherche, ainsi que les vitaux générateurs d'énergie. En fait de générateurs, ce sont plutôt des convertisseurs, qui transforment le pétrole en électricité. Ça tombe bien, j'ai justement un gisement qui se trouve à quelques mètres de là. Hop, je construis un derrick dessus (pas le flic, hein, juste la pompe) et me voilà approvisionné. En fait, le pètrole étant l'unique source d'énergie, il va falloir rapidement explorer les lieux pour découvrir d'autres gisements. Comme il vaut mieux laisser les jeeps sur place pour défendre la base, je lance la construction d'une nouvelle série. Quah I II est possible de personnaliser les engins en fonction des technologies que l'on possède. Comme ce n'est que le début du jeu, on ne dispose de rien, mais cela va vite changer. À chaque fois que vos unités trouveront un item inconnu sur le terrain (dans les restes des bases ennemies, la plupart du temps), vos laboratoires se chargeront de l'identifier et d'utiliser la découverte pour améliorer vos unités. Ainsi, chaque engin est un assemblage de trois parties principales : le châssis (roue, chenilles, hovercraft, ailes, etc.), la carrosserie



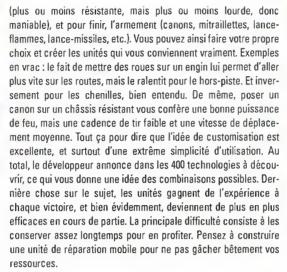
▲ Vous pouvez donner 18 ordres différents ò vos unités, y compris le recycloge en cos de pénurie d'énergie.

Test Warzone 2100



▲ Idée géniale de Worzone : la création de ses propres unités en fonction des technologies possédées. De ce foit, le nombre de possibilités théoriques s'élève ò 2000.

Les corps se décomposent, et les pingouins font du patin sur la glace créée par l'hiver nucléaire



Classique, mais néanmoins innovant

utre idée très plaisante, la façon dont sont imbriquées les missions, les unes dans les autres. Ainsi, et ça fait longtemps qu'on attendait cette particularité, vous gardez votre base durant toute la campagne. De ce fait, inutile de la reconstruire à chaque début de mission, ce qui, en plus d'être pratique, est ma foi bien logique. De temps à autre, vous devrez effectuer des missions de reconnaissance éloignées de votre base. Un transpor-

teur sera alors utilisé pour débarquer les unités sur le terrain. Jusque-là, tout va bien. Là ou ça ce corse, c'est lorsque vous vous retrouvez débordé par les événements, sans unité. Normalement, vous êtes au plus mal, et dans les autres jeux, la solution consiste à recommencer la mission depuis le début. Pas de ça avec Warzone, car vous pouvez demander des renforts depuis votre position. Il est en effet tout à fait possible de continuer à produire des engins à distance, et





de vous les faire livrer deux minutes plus tard sur la zone de débarquement (les deux minutes correspondant au temps que met le transporteur à effectuer le voyage). Cette notion de délai dans l'arrivée des renforts est importante car certaines missions doivent s'effectuer en un temps limité: à vous de bien vous organiser. Ainsi, lorsque vous sentez que l'affrontement ne tourne pas à votre avantage, anticipez vos besoins afin de ne pas vous retrouver coincé. Comme le soft n'effectue pas

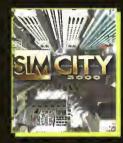
de sauvegarde automatique en début de mission, seuls vos enregistrements seront utilisables. En cas d'erreur (genre mission infaisable en l'état), vous devrez recommencer la campagne depuis le début. Pas glop. En ce qui concerne le but des missions proprement dit, ne vous attendez pas à de grosses surprises. Vous devrez explorer, détruire, défendre, retrouver, bref, le genre de choses que vous avez déjà faites des centaines de fois dans d'autres softs du genre.

Une intelligence pas conne

'intelligence artificielle peut être paramétrée sur trois niveaux. En mode normal, le résultat est tout à fait satisfaisant. L'ordinateur n'attaque jamais de la même façon, change d'endroit, bat en retraite, harcèle en menant des offensives simultanées sur plusieurs fronts, et utilise pertinemment les unités dont il dispose. Par exemple, il se sert simultanément de mortiers (pour les tirs à distance) et de canons légers (qui tirent rapidement mais avec peu de puissance), histoire de bien vous emmerder l'existence, aussi bien de près que de loin. De même, il mélange sans complexe les attaques aériennes et terrestres, ce qui vous oblige à développer



























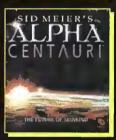
















33151013161

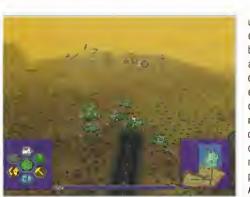
DÉVELOPPEUR PUMPKIN STUDIOS ALLEMAGNE

I TEXTE ET VOIX VE

NTHE REPORT: Unit Lost INTEL REPORT: Unit Lost









Produire des engins à distance, et se les faire livrer 2 mn plus tard. La classe!





▲ La variété des armes de défense est excellente.

une défense variée. À ce titre, le nombre de bâtiments et autres constructions est très correct. Que ce soit au niveau des radars, des bâtiments de défense, ou encore des sites de production, vous aurez le choix des armes et le poids des cadavres. Pour ce qui est des ordres que vous pouvez donner á vos rejetons, c'est une fois encore bien complet. Ainsi, vous pouvez demander à vos p'tits gars de lutter jusqu'à la mort, de battre en retraite (à partir d'un certain niveau de dégâts), de garder une position sans bouger (ou trés peu), de rentrer à la base, d'aller se faire réparer le châssis (si possible), ou bien encore de patrouiller une zone précise. Vous pouvez également définir des waypoints pour établir un chemin précis. Mais le path-finder étant particuliérement balèze, il sera rare de les utiliser. Ainsi, il est possible de cliquer à l'autre bout de la carte pour envoyer un groupe sans avoir besoin de récupérer les brebis égarées tous les 500 mètres. La gestion des unités différentes à l'intérieur d'un groupe est également très bien pensée. Imaginons que vous vous baladiez avec un groupe de blindés, accompagné d'un réparateur et de quelques engins lance-missiles. Vous cliquez sur un point et tout le monde roule en cœur vers sa destination, par paquets. Normal, vous vous dites. Et vous avez raison. Imaginons maintenant que vous décidiez d'attaquer quelques chose. Les blindés se dirigent

tance pour profiter de leur portée de tir, et enfin le réparateur reste dans son coin en attendant que ça se termine. Cool, plus besoin de courir aprés pour qu'il ne se fasse pas péter la tronche, alors que de toute façon, il ne peut pas participer au combat. Par contre, une fois l'escarmouche terminée, il se dirigera vers les rescapés, réparant automatiquement tous ceux qui ont besoin de ses services. Ce comportement s'applique également aux véhicules de construction, qui réparent imédiatement les bâtiments endommagés présents dans leur rayon d'action. C'est ce genre de détails qui vous facilite la vie et qui donne du plaisir à utiliser un soft de stratègie 30.



vers la cible, les lance-missiles restent à dis-

ref, en un mot comme en cent, Warzone 2100 est une sacrée bonne surprise. Au chapitre des défauts, on peut citer un certain manque de recul de la vision même si le passage à des résolutions supérieures devrait régler le problème. Le clipping est égale-



l'affichage. Le graphisme des bâtiments est à ce sujet agréable, mais une fois de plus, on ne peut pas dire qu'ils en mettent vraiment plein les yeux. Efficace, certes, mais sans surprise. Le paysage est un peu vide. On aurait aimé plus de détails en sus des buildings abandonnés et des camps retranchés.

La carte est, quant á elle, bien décevante, car en zoom avancé, il s'agit plus d'un ramassis de pixels que d'autre chose. Bref, vous voyez que la liste des griefs n'est pas bien méchante. Reste à parler du mode multijoueur, qui autorise jusqu'á huit pélerins, aussi bien en réseau local que sur Internet. Les deux parties que nous avons effectuées avec Ivan Le Fou n'ont pas révélé de problème particulier, même avec des attaques impliquant un grand nombre d'unités. Hop, je sais á quoi je vaís jouer aprés le bouclage, moi.

Fishbone



▲ Une caméra Intelligente permet de suivre facilement le déplacement de vos shires

- Excellente ergonomie générale

- Les séguences cinémat

EN DEUX MOTS

Un jeu de stratégie 3D en temps réel que l'on n'attendait pas, et qui pourtant propose de sérieux atouts pour satisfaire



JUSSIEU/PC/MAC

JEU EN RESEAU SUR PC III

PARIS/ST MICHEL 56 boulevard St Michel 75006 PARIS JEU EN RESEAU SUR PC !!! Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO 137 ovenue Victor Hugo

JEU EN RESEAU SUR PC !!!

VAUGIRARD(15) 365 rue de Vougirord 75015 Poris Tél: 01 53 688 688

CHELLES (77)
entre Commerciol Chelles 2
tionole 34 - 77508 Chelles
Tel: 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78) Ccial Art de Vivre Niv. 1 Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78) 16 rue de lo Poroisse 78000 Versailles Tél: 01 39 50 51 51

78140 VELIZY (78) 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tel: 01 30 700 500

CORBEIL (91) Commercial VILLASE A6 91813 VILLASE Tel: 01 60 86 28 28

25 av. de la Olivisian Leclerc N20
92160 Anlony
Tel : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 ov. du Générol Leclerc
92100 BOUL GNE
Tel : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92) C.Cciol Les Quatres Temps Je des Arcades Est Niv. 2 Tél: 01 47 73 00 13

AULNAY (93) C. Cciol Parinor - Niv. 1 93606 Aulnoy sous Bois Tel: 01 48 67 39 39

PANTIN (93) ovenue Jean Lalive - N. 3 93500 PANTIN Tel : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Cciol St Penis 8osilique
passage des Arbaletriers
93200 ST OENIS
Tél: 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Cciol DRANCY AVENIR
220, rue de Stolingrod • N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94) Ccial PINCE-VENT N. 4 94490 ORMESSON Tell: 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Générol Leclerc
94000 Crèteil
(Entrée rue piètonne, Crèteil Village)
Tèl : 01 49 81 93 93

KREMUN BICETRE (94) 30 bis ov. de Fontoînebleau Not. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Itolie) Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94) C. Ccial Val de Fantenay 94120 Fontenay sous Bois Tel: 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95) C. Cciol Cergy 3 Fontoines 95000 Cergy Têl: 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) C. Ccial Continent 95110 SANNOIS Tel: 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Cciol Grand Littorol
13464 MARSEILLE
Tél: 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Taulause
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51) 44, rue de Tolleyrond 51100 REIMS Tél: 03 26 91 04 04

52 Rue Esquermoise 59000 LILLE Tel.: 03 20 519 559

COMPIEGNE (60) 37, 39 cours Guyneme 60200 COMPIEGNE Tel: 03 44 20 52 52

LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaule 72000 LE MANS Tèl : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Cciol GEANT CASINO
Z.A. du Chirioc
73200 ALBERTVILLE
Tél: 04 79 31 20 30

C. Ccial AUCHAN GRAND CAP Mont Gaillard 766/20 IE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80) rue des Jocobins (Golerie Jacobins) 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tel: 03 22 80 06 06

POMIERS (86) 12 rue Goston Hulin 86000 Poitiers Tél : 05 49 50 58 58



NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO



DETHKARS

DETHKARZ

LANDS OF LORES

AGES OF EMPIRE GOLD EDITION

COMMANDO 2

HOMEWORLD

HomeWorld

BALDUR'S GATE

WW2 FIGHTERS

WORLD WARD

LANDS OF LORE 3

LANDS OF LORE





FIGHTER SQUADRON

RESIDENT EVIL 2



















REVENDANT Œ ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO EXEMPLE :

UN JEU HEPRIS MUINS DE LUIF = 4007 UN JEU HEPHIS ENINE LOIF ET 200F = 4 ON TEN HENHIE AFOR DE SOOL = CHELLE



DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9^{EME}

PRIX DE VENTE DES JEUX LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS TRUCS ET ASTUCES COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX DEMANDEZ LE NOUVEAU

NINTENDO 64 ET



6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320 LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC LINIQUEMENT

| Articles | Console | Neuf | Occasion | PRIX | Chèque 🖵 Mandai | |
|-------------|---------|------|----------|------|-----------------|--|
| Code Postal | | | | | | |
| Nom | | | | | | |

| Articles | Console | Neuf | Occasion | PRIX |
|----------|---------|------|----------|------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 joux 29F) CONSOLE 60F

FRAIS DE PORT METROPOLE 24H (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F

TOTAL A PAYER

FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE 24H [1 à 6 jeux 95F] CONSOLE 320F

Carte bancaire ire le/.....

LIVRAISON 24H LIVRAISON 24H

Test

Allez, hop, WWII Fighters est (normalement) le dernier jeu de cette fournée de simulateurs de vol qui planent par dizaines au-dessus de nos têtes depuis 4 mois.

Mais, comme a dit le petit Jésus en se faufilant dans une file d'attente

les derniers seront les premiers ».



World War Eighters simulation de vol pour tout public - PC CD-Rom



▲ Un cockplt virtuel exceptionnellement pratique.



▲ Les douilles et étuis sont visibles lors des tirs.

vec Fighter Squadron testé le mois dernier, World War II Fighters était la simulation de combats la plus attendue cette année. En fait, nous avions déjà fait une bêta-version de ce titre, il y a de nombreux mois. Inexplicablement, elle ne débarque que maintenant. Voyons donc si le jeu tient toutes ses promesses.

Tiens, surprise, il a pour scène la Seconde Guerre mondiale. Le thème est connu, puisque depuis 50 ans, on nous bassine avec ce conflit mondial, au lieu de s'occuper du problème kurde ou du distributeur de boissons de Joystick qui n'a plus de Coca Light, ce qui fait grossir les femelles du coin. 50 ans? Tiens, tout d'un coup, je viens de comprendre que c'est en l'honneur du cinquantenaire de cette guerre qu'on voit débarquer tous ces jeux axés sur l'époque. Bon, à l'avenir, je promets de percuter plus vite (NDRC: C'est un « cinquantecinquenaire » en fait, mais qu'importe).

Emmanchons-nous, les copains

En ce qui concerne la simulation pure, World War II Fighters surpasse tout ce qui s'est fait en matière de cockpits. Pour simplifier, disons qu'il est le premier à bénéficier d'un cockpit entièrement virtuel, dans lequel le regard du joueur peut se balader librement, avec comme seule contrainte l'élasticité de ses vertèbres cervicales. C'est une grande première car, habituellement, le fan de simulations devait se contenter d'un tableau de bord fixe et de quelques fioritures annexes. L'optique du soft de Jane's permet de regarder naturellement audehors, tout en gardant un oeil sur les instruments. À propos de ces derniers, il est bon de préciser qu'ils ont une importance toute particulière, à l'instar de Fighter Squadron, ne serait-ce que pour définir ce qui nous arrive lorsqu'un problème survient

(telle une panne moteur à la suite d'un mitraillage hargneux). Mieux encore, l'équivalent du VOR est intelligemment traduit par une orientation sur notre prochain waypoint, bien mieux qu'une sale flèche bien fluo nous indiquant la direction à suivre.







▲ Le musée virtuel, un choix original mals discutable.



▲ Les gouvernes sont animées de l'extérieur.

Mais pour ceux qui trouveraient que la planche de bord empêche une bonne visualisation du théâtre aérien, sachez qu'il est également possible de s'en affranchir dans son entier. Dans ce cas, vous aurez l'opportunité d'afficher sur l'écran 3 instruments au choix (de préférence : le VSI, l'anémomètre et l'altimètre, his-

Pareillement, les aides de jeu sont nombreuses dans WWII, flirtant, dans les grandes largeurs, avec l'irréalisme et l'anachronisme. Ainsi, il nous sera possible de « viser » automatiquement une cible ennemie située dans nos environs et ce, même si cette dernière n'a pas été repérée au préalable. Inutile de dire que cela prive le joueur du plaisir d'une mission de reconnaissance et, du même coup, ne favorise plus les avions dotés d'une verrière qui permet une bonne visibilité. C'est assez fâcheux et cela restera l'un de mes grands regrets, avec la possibilité d'afficher la distance d'une cible, et d'entourer tout ce qui n'est pas du paysage d'un coup de marqueur rouge ou bleu bien visible. Lorsque le cyber rejoint le désuet, le mélange est parfois indigeste.

Et ça vole?

toire de s'en tirer lors d'un combat ardu).

as de surprise quant au réalisme des domaines de vol. Toutefois, même s'il ne s'approche que d'assez loin de celui de Fighter Squadron, le réalisme des appareils de WWII Fighters devrait combler les amateurs du genre et les pinailleurs. Ici, plus que jamais, on sent la puissance des bimoteurs en montée et on comprend tout l'intérêt de s'embarquer dans un combat à bord d'un P-38 ou d'un Me 262. D'ailleurs, c'est tant mieux, car c'est ce que WWII Fighters fait de mieux : représenter les différences et les avantages de chaque avion en vol.

L'Intelligence Artificielle qui dirige les appareils ennemis n'hésite pas à pousser ses hommes dans des manœuvres à la frontière des limites des engins. Ici, nous ne sommes pas loin de l'intelligence des ennemis de Fighter Squadron qui reste, à ce jour, pour moi, une référence.

L'un des points que l'on pourrait le plus regretter, lors des combats, est certainement l'absence de communication avec les ailiers. Ou alors, je suis un gros nul et je n'ai pas trouvé le bouton. Toujours est-il qu'on devra se contenter de suivre les tâches assignées et d'écouter nos petits copains relater leurs exploits sur les

Les cockpits sont d'un réalisme jamais atteint.



▲Les explosions, sans être à couper le souffle, sont de très arande qualité.

ondes. Remarquez, cela change du jeu basique où l'on se retrouve bombardé chef d'escadrille en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « et hop, youplaboum ! ». Ici, on apprendra à décoller en formation de 4, à ne pas se gêner ou à « se collisionner » à quelques mètres du sol, sans quoi on est sévèrement sanctionné par les remontrances, un rien moqueuses, de nos équipiers qui eux se gourent rarement. Rarement ? Pas tant que cela. Car, pendant les dogfights, il peut arriver qu'un appareil dirigé par l'ordinateur fasse une erreur d'appréciation, lors d'une manœuvre casse gueule, et qu'il décroche ou bouffe le sol avec son hélice. Parfois, les protagonistes du combat, se croisant d'un peu trop près, se coupent une aile et explosent sans demander leur reste. Les hasards de la guerre, en quelque sorte.

La leçon de techno

e moteur graphique de Jane's s'améliore de jour en jour.

Démarré avec Longbow pour donner le jeu F-15 qui comportait une fournée de bugs, il a encore été retravaillé pour s'accorder à l'ambiance des combats germano-yankee, avec tout ce qu'elle pouvait comporter en explo-

sion. La première critique qui vient à l'esprit concerne les textures utilisées : le fait que le jeu se déroule au-dessus du nord-est de la France



Hore via Fighters

Nos copains les avions

La seule fausse note dans le musée virtuel de Jane's est l'absence quasi complète d'indications sur le pilotage des apparells. O.K. les vidéos sont suffisamment blen foutues pour qu'on puisse le deviner et on peut glaner des renseignements çà et là, mais on aurait aimé quelque chose de plus didactique.



If the A feet of the LEVEL ESCOTOR

De tous les appareils de la Seconde Guerre, le Mustang était certainement l'un des seuls possédant à la foi un design racé et un nom de cheval. Mais il était aussi nanti de performances multi-rôles exceptionnelles lui permeitant de s'altaquer tout aussi bien à des blindés qu'à d'autres appareils. Il pouvait emporter des bombes pour un poids avoisinant la tonne ou encore des racks de roqueites.



Bimoteur héroïque de la guerre du Pacifique. Les formidables performances du Lightning excédaient celles de ses concurrents les plus directs et japonais. Chasseur bombardier à long rayon d'action, armé de 4 canons de 20 millimètres et de 4 autres de 50, sa puissance de feu en faisait l'ennemi redouté du chef de char, du gnou et du lapin de garenne. Le Lightning était armé de roqueites, de bombes ou de petites sagales lorsque les ingénieurs de l'armement étaient bourrés.



A frame and the first

Le Messerschmilt 109 était déjà l'avion fétiche des grands aviateurs allemands depuis nombre d'années, lorsque la Seconde Guerre mondiale éclata. Malgré une maniabilité laissant un peu à désirer, li était un apporeil très répandu et gamissait les rangs de la Luttwaffe. Messerschmitt est aussi l'avionneur qui comporte le plus de S et de T dans son nom.



Avec ses 4 canons de 20 millimètres et ses 2 mitralileuses de 123 millimètres, le FW-190 était un appareil disposant d'une puissance de feu extraordinaire. Ce bombardier d'aitaque très agile pouvait voier à bonne allure et ce même à moyenne altitude, tout en emportant plus de 1 500 kilos d'explosifs.

En plus de cela, il possédait une vitesse ascensionnelle exceptionnelle, pour un appareil de sa classe.





7 10 (=11)

Le Spittfire est certainement l'avion le plus célèbre de la Seconde Guerre mondiale. De fabrication Roastbeef, le Supermarine sera produit à plus de 19 000 exemplaires dans de très nombreuses versions et en de nombreuses couleurs. Le Spitfire, grâce à ses très hautes performances, était un excellent chasseur. En vérité, il était le seul à pouvoir lutter sur le même terrain que les Focke-Wulf grimpont à plus de 1 000 mètres par minute à bonne vitesse.



Cet avion pesant 6 tonnes, armé jusqu'aux dents (8 mitrallieuses de .50 millimètres) avait pourtant des performances extraordinaires en volant à 450 mph, à un peu plus de 30 000 pieds. Chasseur de char par vocation, cet avion est l'un des seuls dont la puissance était comporable à celle des Mustangs. Les P-47D furent aussi exportés et utilisés en Russie et pendant la guerre d'Algérie, puis volés, puis maquillés en Lada pour être à nouveau revendus en Russie. Quels cons.





A ACTUAL TO A FEW TOWN

Avec une vitesse de 550 mph, le Messerschmitt 262 bénéficiaît de ressources inespérées lors d'un combat aérien. Malgré cela, le premier biréacteur opérationnel souffrait de quelques problèmes de maniabilité et était susceptible de ravager les rangs ennemis avec ses 4 canons de 30 millimètres.



sert un peu d'excuse bidon pour nous balancer à la tronche des textures somme toute assez simplistes et peu variées. Les paysages sont uniformément mornes et tristes, à l'image de cette époque trouble. À peu de choses près, on se croirait au-dessus du désert de F-15 avec un poil plus d'élévation et de relief. Bien entendu, on a saupoudré ce plat pays de rivières, routes et divers objectifs tels que des usines, des villages et, bien sûr, des véhicules, car la campagne commence lors de la grande contre-offensive de blindes lancée par Hitler. Les tirs, et notamment les effets des traçantes, sont d'un grand réalisme : les étuis et les douilles s'échappent de derrière les ailes, lorsqu'on fait feu. Pareillement, les explosions, impacts de balles et effets optiques reflètent la maîtrise de Jane's en matière de programmation. Seule ombre au tableau, les couches nuageuses et autres nuées en 3D qui, si elles embellissent le jeu, le ralentissent d'autant et ce y compris sur un Pentium II 300 nanti d'une carte vidéo très correcte. Ces options peuvent toutefois être ôtées, mais c'est d'autant plus dommage que cela égaye un peu les tas de graviers que l'on survole. La représentation extérieure des appareils est, à tous les niveaux, digne de la qualité graphique de l'ensemble : les roues roulent, les points d'emports emportent et les avions... volent.

Le modèle de dégâts qui règit la quantité de « blessures » qu'un appareil peut encaisser est assez bien réalisé : de très nombreux points de l'appareil pourront ainsi être endommagés, en allant des armements aux pilotes. En effet, lors d'un combat un rien rapproché, on pourra se prendre dans la tête une balle perdue et voir notre verrière repeinte d'une teinte rougeâtre, image quelque peu théâtrale mais très significative. L'appareil peut voir ses instruments tomber en panne, perdre quelques bouts d'ailes ou encore fausser son train en cas d'atterrissage un rien brutal.



Des instruments, dans leur grande majorité, fonctionnels.

■ DÉVELOPPEUR JANE'S COMBAT SIMULATIONS











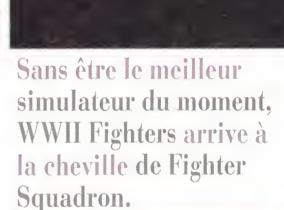


Malheureusement, dans la bêta testée, certains modèles de vol (comme le ME262) restaient inchangés même après la perte d'une aile. Ça sent le bug, ça sent donc le patch, ça sent donc l'attente.

Les musées de l'histoire

armi les grandes originalités de World War II Fighters, citons son musée virtuel qui présente les avions un poil horscontexte. On pourra s'approcher de chaque modèle exposé, examiner différentes parties et, en soulevant les panneaux de manutention, avoir droit à un petit texte et commentaire sur les moteurs, l'armement ou encore les capacités de l'avion en question. Des vidéos d'époque viendront alimenter notre culture générale et nous proposer un tour de piste, histoire de bien comprendre les différences de chaque appareil. Un seul reproche, ce musée est désespérément vide ; le ticket d'entrée doit être bien reuch. Du coup, en m'y baladant, j'ai flippé à un moment, croyant apercevoir le fantôme des petits écoliers fluorescents morts en visite guidée lors de l'exposition « Faites-le vous-même I » et relatant la catastrophe de Bophal.

La campagne et ses missions sont très complètes. En règle générale, elles regroupent tout ce que peuvent accomplir les différents avions dont nous devrons prendre les commandes. Par contre, chose curieuse, aucune d'entre elles ne m'a semblé de longue durée, malgré la très bonne autonomie de certains modèles. Les ingrédients intervenant dans ces petites aventures sont très divers, allant du bombardement de la colonne blindée à la patrouille, en passant par le règlement de compte aérien, tout sera fait pour éviter l'ennui et la lassitude. Bien entendu, comme à l'accoutumée, il sera possible de compresser le temps, si le vol vous semble un rien trop long. Le fun provient, en grande partie, des communications (en anglais, si vous êtes Anglais ; en allemand si vous êtes Allemand ou si vous êtes un espion anglais déquisé en Allemand) et des commentaires entendus à la radio. Parfois même, entre deux autocongratulations de pilotes, vous pourrez entendre quelque chose d'important pour la mission, comme lorsque l'un de mes ailiers (un Écossais bourré au whisky frelaté) a cru reconnaître Hitler dans une voiture. Ah ! Sacré Sean, je me suis bien marré, quand il a crevé en s'accrochant à une corde à linge tendue entre la mairie et l'église d'Etterbeck (Basse-Belgique)!







- L'intérêt des campagnes.
- 🖶 Les cockpits magnifiques, tout simpiement

Même avec ses défauts de jeunesse, qui l'empêchent d'être comparé à Fighter Squadron du point de vue du réalisme et de la beauté du graphisme, WWII Fighters est un gros morceau de brayoure. Son mode de campagnes et de missions. son approche historique en font un produit bien carré, le genre de jeu que i'on n'hésite pas bien longtemps à acheter.





▲ Le mustang dans toute sa



▲ Des textures au sol d'une grande pauvreté.

Bob Actor



TEXTE ET VOIX VI

MARRE DE LOUEURS



Face à la recrudescence

des jeux « sérieux », voire vachement sérieux, Infogrames nous envoie Starshot, un jeu de plate-forme tout rigolo... C'est bien, Ça fait désordre!

Starshot Panique au Space Circus Plate-forme pour tous joueurs - PC CD-Rom







▲ Ces mongolfières vous seront d'un précieux secours : elles vous donneront un certoin nombre de renselgnements sur les objectifs à accomplir.

Tout pourrait aller mieux. Le cirque dans lequel vous travaillez, le Space Circus, a une ardoise de 3 millions de spatio-dollars; son conseiller financier menace de le faire exploser à la thermonucléaire; vos spectacles font des bides; et votre concurrent direct, le Virtua Circus, sabote tous vos projets... La situation est vraiment désespérée, c'est d'ailleurs pour ça que votre patron vous a appelé à la rescousse. Vous vous nommez Starshot, vous êtes jongleur à deux balles, et votre patron vous aime autant qu'il vous paye, c'est-à-dire pas beaucoup. Ça pourrait être pire; il aurait pu pleuvoir.

Visite guidée

ous voilà donc propulsé à la surface des sept mondes différents qui composent un univers déjanté, pour faire en sorte de remplir les gradins de votre cirque, et virer votre concurrent. Ça se joue à la troisième personne et, grand bonheur, non seulement les univers que l'on traverse sont très vastes, mais en plus, le joueur a une totale liberté d'action. Vous arpenterez ainsi quelques planètes - dont une Terre dévastée par les Martiens - parsemées de nombreux bonus. Ainsi, vous pourrez refaire le plein de vies, de munitions, ou de carburant pour voler. Au passage, notons que vous n'avez pas, à proprement parler, de vie limitée. Certes, vous possédez sept vies sur le terrain : en cas de mort subite, vous vous retrouverez propulsé au dernier point de sauvegarde.

Jeu console

videmment, parler de points de sauvegarde m'amène à raconter des choses désagréables, mais, hélas, trois fois hélas, tellement vraies. En fait, Starshot est un jeu console... Délibérément. Attendez-vous donc à traverser des tableaux très vastes, avec des pièges très cons, et des points de sauvegarde trop espacés entre eux. L'autre truc, c'est la gestion de la caméra. Putain ! (Dieu me tripote, je voulais pas le dire comme ça, mais je trouve que c'est de circonstance.) Starshot est un jeu très énergique, voire vif. Le principal personnage doit souvent emprunter des passages périlleux, ou encore, bien viser pour sauter sur une passerelle. Au lieu d'avoir un suivi automatique de la caméra, on doit, sans arrêt, règler son angle de vue, de manière à prendre la bonne direction d'un passage. C'est super lourd, et ça ralentit considérablement le jeu. Inutile de préciser que l'épilepsie vous guette en cas de mauvaises rencontres. Rien qu'à cause de ça, il faudra vous équiper d'un paddle.

Animaux de cirque

ependant, si sa jouabilité se trouve restreinte par ces défauts, le reste du jeu donne sa part d'amusement et de rigolade. Les quelque 300 personnages différents qu'on rencontre y contribuent énormément. Il y a des fliquettes roulées comme des pèpèes de Tex Avery, des Martiens aussi cons que possible, et même des sales gosses qui se conduisent comme autant d'appeaux à baffes. Tous les protagonistes ont quelque chose de marrant dans la peau, que ce soit dans les vêtements, l'allure, ou encore les mouvements. Et c'est sans compter la richesse des décors, les ambiances lumineuses, ou les designs utilisés. Starshot est un jeu très riche, chaque nouvelle bobine découverte faisant profondément marrer, et chaque univers rencontré engendre de l'émerveillement. C'est vraiment trop con que ses défauts le rendent moins jouable.

Pete Boule



- 🕂 Le design.
- 🚹 La liberté d'action dans de vastes univers
- 🖃 La gestion de la caméra, tellement à
 - vomir que le paddle est indispensable
- 🔲 Le système de sauvegarde.

EN DEUX MOTS

Starshot: Panique au Space Circus est un bon jeu de plateforme. Il est quand même dommage que la gestion de la caméra soit hasardeuse, et qu'on soit obligé de se taper des points de sauvegardes. Mais tous les ingrédients sont au rendezvous pour faire passer un bon moment. Et en plus, il est très beau.



L'installation sur le dur, c'est « has been »!

« Starshat est un jeu à la painte du progrès, il ne s'installe pas sur le disque dur », dixit le read-me. Prima, vas dassiers de sauvegarde sant mis dans la base de registre de Windaws (HKEY_LOCAL_MACHINE\Soft ware\Infagrames\Space Circus). Deuzia, La reconnaissance 3Dfx se fait automatiquement. Si votre carte n'est pas 3Dfx, le pragramme taurnera sans être accéléré, et ça dannera de la bauillie de pixels. Jauable, certes, mais bauillíe quand même. C'est un peu dommage de ne pas avair le chaix.

PC

CD-Rom





Imperialism II n'a pas de chance de sortir en même temps que Civilization II. La comparaison est automatique, et loin d'être à son avantage.

Gestion/St<mark>r</mark>atégie pour tous joueurs



▲ Les combots se déroulent comme dans Heraes of Might and Magic: pai tour et par déplacement limité





▲ Les unités, bien qu'upgrodobles, sont limitées en quontité. On est loin du nambre de celles de Civilizotian II.



ais qu'est-ce qui fait courir les grandes puissances ? L'or, l'argent, le pouvoir? Un peu de tout ça, certainement. Mâtinez le tout d'un soupçon d'humanitaire et de multinationales avides, et vous aurez devant vous notre société actuelle. À l'époque de la conquête du Nouveau Monde, tout était plus clair. L'humanitaire n'existait pas. Les échanges financiers, les massacres et les pillages étaient destinés à enrichir les pays qui les pratiquaient et non de groupes internationaux anonymes. L'ennemi avait un visage qu'on pouvait haïr, ce dont vous n'allez pas vous priver dans ce jeu de puissance.

Diplomatie, finance et influence

out débute dans votre capitale européenne. Vous disposez de bateaux, d'un ingénieur, d'un constructeur et d'un découvreur. Le nouveau monde est dans les limbes, et votre pays n'est pas encore épuisé par des années de production. D'ailleurs, vous avez à peine exploité ses capacités. Fermes, mines, animaux, sont des ressources encore à l'état sauvage. Mais ça n'empêche, des terres plus riches vous attendent de l'autre côté de l'océan, prêtes à se laisser piller par le plus malin et le plus rapide. Car tout est affaire de vitesse et de méthode. Les premiers à découvrir les capitales indigènes sont souvent les premiers à exploiter les mines de diamants, d'or ou d'émeraudes, donc avoir des ressources financières conséquentes. Qui dit finance, dit recherche, influence et puissance. Si vous êtes malin, vous partagerez leur richesse avec les indigènes pour qu'ils intègrent en bloc votre empire. Sinon, vous jouerez au conquistador en vous ruinant dans des armées. En gardant en vue l'équilibre entre finances et matières premières, vous arriverez peut-être à influencer la destinée du monde et à devenir son unique empereur. Voilà qui ne devrait pas trop vous changer du premier Imperialism.

Simplicité, clarté et pauvreté

près quelques heures de jeu, vous trouverez même qu'Imperialism II est un remake d'Imperialism I, en plus simple. La multiplicité des opérations, qui rendait le jeu injouable au bout de



une place au soleil. Les choix sont

d'une importance cruciale

pour rester concurrentiel.

quelques tours, a disparu grâce à la prise en charge de certaines options par l'ordinateur. Le jeu est devenu plus maniable, plus maîtrisable, sans perdre de sa qualité grâce à une nouvelle interface. Même les débutants peuvent s'y atteler sans se plonger dans les dédales de la diplomatie ou de la recherche. L'intelligence artificielle est toujours au top, tout en restant paramétrable pour s'adapter aux joueurs. Les combats passent en manuel. Les unités militaires deviennent plus nombreuses grâce à la recherche scientifique. Imperialism II est devenu plus complet et simple d'accès en gardant le principe du tour par tour. On ne peut que noter l'évolution et les nombreuses innovations par rapport au premier, tant au niveau graphique qu'au niveau jouabilité. Mais ce soft reste un Civilization I-like. Il est loin de posséder la richesse de Civilization II. Où sont les prêtres ? Les esclavagistes ? Avec ses six unités de base, Imperialism paraît pauvre. Il suffit de lire le test de Bob Arctor sur Civilization II pour s'apercevoir qu'Imperialism reste toujours un clone du premier Civ. Un bon clone, mais d'un jeu déjà vieux tout de même.

- 引 Lo gestion délicote.
- Des options outomotisobles
- Toujours un Civilisotion i-like.

EN DEUX MOTS

On ne peut qu'opprécier les nombreuses tronsformotians et évalutians qu'a subì imperiolism. Le jeu est devenu plus moniable, plus beou, plus jouoble. Mais il fait taujours figure de Civilization I-like, alors que déborque Civilization II.



Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Ce mois-ci, c'est la fête au village. Entre l'affaire Familles de France et ses sales relents fascisants, et la révolte permanente - et pas seulement à propos de l'affaire en question, sinon ça serait trop simple - d'une rédac qui ne vit que de bière et d'anarchie... C'est Moulinex qui est tous les jours le roi de la fête. Allez, courage les gars : plus que quelques jours et on pourra tous aller roupiller pendant une semaine non stop. Du sommeil du juste. Bon, moi, je ne fais pas dans la tirade politico-éthique, mais plutôt dans le social : assistance à développeurs en mal de discussions. défenseuse des droits du pigiste auprès de la direction, pourvoyeuse de bons plans pour lecteurs en mauvaise passe financière. Tout ça quoi. Et je signale aussi à tous ceux qui ont cherché en vain Flight Unlimited 2 à 99 francs, qu'il est en vente depuis le 19 mars.

SCREAMER RALLY

GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I.E., 99 F. PENTIUM 200 + CARTE 3DFX

La suite de Screamer 2 en version accélérée 3D. reste à ce jour le meilleur jeu de sa catégorie, à savoir l'arcade pure et dure. Très rapide, super beau (3Dfx oblige), varié dans les circuits et les terrains, très agréable à conduire, avec un modèle physique des bagnoles plus que correct... Screamer Rally n'est autre que le jeu qui a fait racheter une carte 3Dfx à Ivan le Fou. (Joy n°88)





BUDGET

PAR WANDA

F1 RACING SIMULATION

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 200 + CARTE 3D Si ça vous fait chier de claquer plus de 300 F dans Monaco Racing Simulation.

qui est la meilleure simulation de F1 du moment, la solution de rechange s'appelle F1 RS (pour les intimes), et n'est autre que le prédécesseur du premier. Au programme, tout ce dont vous pouvez rêver pour une simulation incroyablement simulante : un réalisme hors pair, tous les circuits de la saison 96, une montagne de réglages, une Intelligence Artificielle des concurrents digne de ce nom, plein de vues de caméra pour vous admirer dans vos œuvres et plein d'options et de détails qui tuent. Bref, le mieux, c'est encore d'aller lire le test de Casque Noir de l'époque. (Joy n°88)



LES BOUCLIERS

DE QUETZACOATL

GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I.E., 99 F. PENTIUM 120

La suite des Chevaliers de Baphomet vous emmène dans une aventure animée. Si l'intrigue débute doucement par la recherche d'un objet volé, elle s'emballe très rapidement : enlèvements, meurtres, rencontres avec des personnages hauts en couleur... Vous vous y ennuyez d'autant moins que tout

s'enchaîne super bien, et qu'on ne reste jamais bloqué stupidement. De plus. le graphisme est absolument magnifique. (Joy n°86)



BATTLEZONE

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 200 + CARTE 3D

Le précurseur du genre stratégie/action a été bundlisé de partout. Même s'il y a de fortes chances que vous l'ayez récupéré d'une manière ou d'une autre, j'aime trop ce titre pour vous épargner sa présentation : de la stratégie temps réel, avec déploiement de base, gestion de ressources et construction d'unités, et puis de l'action, puisqu'on y dirige l'une de nos unités offensives.



Le tout se contrôle ultra simplement après une dizaine de minutes d'apprentissage. Un cocktail jouissif et indispensable. (Joy n°92)

ULTIMATE RACE PRO

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F. PENTIUM 200 + CARTE 3D

Un tout petit cran en dessous de Screamer Rally. Ultim@te Race Pro a l'avantage de ne pas exiger de carte 3Dfx. Bon. okay. avec une 3Dfx ou une PowerVR. c'est plus joli. Reste qu'en Direct3D, il tourne pile poil et que vous vous éclatez à essayer de maîtriser votre caisse sur un des 4 types de parcours du jeu. Eh oui. même s'il y a en tout 17 circuits et 4 types de parcours, ça fait maigre. Surtout que c'est en majorité du béton. Heureusement, le jeu en multi dépote à mort, notamment avec un mode Arena particulièrement pêchu. (Joy n°91)



TORIN'S PASSAGE

+ SPACE QUEST 6

+ SHIVERS

GAMME SIERRACOLLECTION DE SIERRA. 149 F. PENTIUM 120

Après la SierraOriginals, Sierra lance une nouvelle collection de petits prix : la SierraCollection. Concept : un genre de jeu, trois titres et le tout pour la modique somme de 149 francs. Évidemment, pour ce prix, vous n'aurez pas les jeux sortis il y a un an. Sierra pourrait

même essayer de vous refourguer de vieilles merdes. Ouais, ça s'est déjà vu. En attendant, ce pack aventure/ cartoon est plutôt intéressant. Adorable aventure pour mômes, aventure délire et ambiance fantômes + puzzles: voilà du tout bon qui a entre 3 et 4 ans. (Joys n°67, 74 et 61)



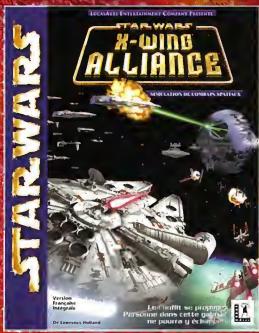
STARWARS EXEMIG

11 NUMÉROS DE JOYSTICK 418 F +LE JEU STAR WARS : X-WING ALLIANCE 349 F

SOIT UN TOTAL DE 1817 F POUR VOUS 499 F SOIT UN TOTAL DE

DE RÉDUCTION

SOIT UNE CONOMIE DE







EXCEPTIONNELL D'ABONNE

Builetin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe offranchie à : JOYSTICK

BP2 59718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre super-offre « 1 an (11 n°) + le jeu STAR WARS: X-WING ALLIANCE"» pour m'abonner à Joystick, au tarif exceptionnel de 499 F seulement au lieu

de 767 F, soit 268 F d'économie!

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par : □ Chèque bancaire ou postal □ Mandat-lettre

Date d'expiration : LLI LLI

Nom: Prénom: Adresse:.... Code postal: LLLL Ville:..... Date de naissance : LLJ LLJ 19 LLJ

Ordinateur:....

Signature obligatoire:



L'introduction de

T O P H A R

PAR KAN

l'AMD K6 III va réjouir bon nombre d'entre vous puisque vous

Top Hard

pourrez mettre à jour votre PC équipé d'une carte mère Super Socket 7 jusqu'à des fréquences de 550 MHz. Concernant

rappelons que, pour l'instant, on peut le

le pentium III,

monter sur chipset BX

(Abit BH6 ou Asus P2B)

mais qu'il prendra

toute sa puissance sur

chipset JX

(disponible cet été).



'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour le connaisseur, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc 3 configurations que l'on estime

cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 francs, la config 3 environ 16 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarquer, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Pour ceux que

vraiment l'idée de mettre les mains dans le cambouis répugne, nous nous sommes associés au constructeur 8 ower pour créer une machine équilibrée et performante. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le disque dur

Les modèles à 7 200 tours/min en UDMA se démocratisent. Leurs performances sont supérieures aux tranciens » 5 400 tours/min. Les capacités deviennent effarantes, Quantum annonce déjà un 50 Go ! Ce qui ne laisse présager rien de bon pour Windows 2000 ! Pour les dingues des disques durs, de nouveaux modèles en 10 000 tours/min sont annoncés à des prix aussi élevés que leur vitesse.

Config 1: Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 050 F TTC ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), I 050 F TTC ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go(UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ I 700 F TTC

Config 3: IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 790 F TTC ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 700 F TTC

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La nouvelle norme V.90, qui unifie le K56flex et le X2 est maintenant démocratisée. Continuez tout de même à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. Pour le choix du modem, mieux vaut appeler son provider, pour s'équiper en fonction de son équipement.

Config 1: Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC Config 2: Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC Config 3: Message Pro externe 56 000 de 3Com/US Robotics (X2), 1 090 F TTC

Le moniteur

Outre les écrans Flat Panel qui n'ont, pour l'instant, qu'un intérêt dans le monde professionnel et dont la longévité n'est pas encore définie, de nouveaux écrans avec tubes classiques mais avec un écran plat envahissent le marché. C'est le cas du IIYAMA A901HT Natural Flat (Vision Master Pro 450). C'est le plus beau 19 pouces que j'ai vu dans cette gamme de prix (prix annoncé : 4 500 HT) et, du coup, c'est devenu l'écran de référence de Joystick. Il permet de monter en 1 600x1 200 à une fréquence

Joystick. Il permet de monter en 1 600x1 200 à une fréquence de rafraîchissement de 85 Hz. Sa qualité d'image est parfaite (tube Diamondtron) et sa surface est complètement plane. Avec les nouvelles cartes graphiques équipées de 32 Mo de mémoire, c'est l'écran idéal. On peut lui associer un pied équipé de hub USB de 4 connecteurs (Joystick, clavier, souris ...)

Config 1: 17" HYAMA A701GT, 3 090 F TTC

Config 2: 17" IIYAMA A701GT, 3 090 F TTC

Config 3: 19" IIYAMA A901HT, environ 5 500 F TTC

La carte son

L'ensemble Sound Blaster Live Player! avec les 4 HP à 990 F TTC permet d'avoir un ensemble sonore de très bonne qualité. Si vous possédez déjà les enceintes, dirigez-vous vers la carte seule.

Config 1: Sound Live! Player, 550 F TTC (avec le Kit d'enceinte FourPoint Surrond 990 F TTC)

Config 2: Sound Live! Player, 550 F TTC (avec le Kit d'enceinte FourPoint Surrond 990 F TTC)

Config 3: Sound Blaster Live !, 990 F TTC



La carte vidéo

La Voodoo 3 est en test dans ce numéro. C'est la carte la plus appropriée pour les machines peu puissantes et la plus rapide en mode 16 bits. La TnT 2 de nVidia, la G400 de Matrox, le Savage 4 de S3 et le Permedia 3 de 3Dlabs seront en test dans le prochain numéro. En attendant ceux-ci, soit vous prenez une carte à base de Rage 128, de TnT ou bien de Voodoo3.

Config 1: Asus V-3200, 16 Mo de SGRAM, bus AGP 1X, 750 TTC ou ATI 12B GL (ATI Rage 12B) de ATI, 16 Mo de SRAM, bus AGP 2X, 790 F TTC

Config 2: Asus Y-3400 TNT, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 850 TTC (990 TTC, avec la sortie TV) ou Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI, 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, I 290 F TTC

Config 3: Rage Fury (ATI Rage 12B) de ATI, 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC

informatiques.

Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois et pourtant des 50X sont annoncés. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en 32X. Le tout nouveau lecteur Hitachi DVD A03S permet la lecture DVD en mode 6X. De plus, grâce à la « nouvelle » ATI 128, vous pouvez vous passer d'une carte de décompression MPEG2 pour les DVD vidéo.

ATTENTION!

Les prix indiques sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîte ». Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme

de tous ces prix puisque vous bénéficierez

des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à prati-

quer le double de ces tarifs), mais plutôt

en vente par correspondance ou chez les

revendeurs spécialisés en pièces détachées

Config 1: PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 2: PC-DVD 8laster 5X de Creative Labs, environ I 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ I 000 F TTC

Config 3: PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC



Beutiniu-II

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Le Celeron 400 A, équipé de 128 Ko de cache, est, à l'heure actuelle, celui qui offre le meilleur rapport performance/prix pour le jeu. Pour les petits budgets, préférez le Celeron 300 A qui peut monter souvent jusqu'à 450 MHz. La gamme des Celeron sur Socket 370 n'a pas encore montré son intérêt surtout en termes d'évolutivité. Le pentium III 500 MHz reste le plus puissant des processeurs X86 disponibles mais son prix est encore exorbitant.

Config 1: K6 2 3DNow! 400 MHz, environ 1 000 F TTC ou Celeron 300 A, environ 650 F TTC

Config 2: Celeron 400 A, environ 1 150 TTC.

Config 3: Pentium II 450 MHz, 3 650 F TTC



La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD et maintenant le K6 3.

- En face, l'architecture Intel Slot I et la très bonne FPU (Floating Point Unit) du PII et du Celeron A, et maintenant de Pentium III. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset 8X et seulement 8X, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des frèquences processeur jusqu'à 450 MHz. Avec le chipset 8X vous pourrez, plus tard, monter du Pentium III, lorsque son prix sera plus bas et son utilité prouvée. Le meilleur choix rapport performance/prix reste la gamme des Celeron A.

Config 1: MSI 5169 de Microstar (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 620 F TTC ou PSA de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 650 F TTC

Config 2: Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC ou GigaByte 686BXC (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 700 F TTC

Config 3: Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC ou P2B 440BX de Asus (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 920 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95: 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Attention: la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3DNow! (100 MHz) nècessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100). Des jeux comme Sin ou Half-Life sont très sensibles à la taille de la Ram: on peut donc, plutôt que de prendre un gros processeur, préfèrer 128 Mo de Ram.

Config 1: 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 580 F TTC

Config 2: 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 580 F TTC

Config 3: 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, I 180 F TTC



TEST CARTE 3 D

PAR KANT

3Dfx puissance 3



Alors que le rachat de STB par 3Dfx vient à peine d'être consommé, la nouvelle Voodoo 3 arrive sur un plateau d'argent. Voyons si le nouveau bébé de 3Dfx est à la hauteur de la réputation de la firme que tout bon joueur se doit de respecter.

ace aux nouvelles pointures que sont les Riva TnT et ATI 128, 3Dfx se devait de réagir. En effet, sa précédente carte, la Banshee, n'avait pas soulevé un enthousiasme flagrant, du fait de ses faibles performances en multi-texturing.

La guerre du Fill Rate

La nouvelle Voodoo 3 est une carte 2D/3D AGP ou PCI (Voodoo 3 2000) qui mêle l'architecture des deux dernières cartes de 3Dfx: la Voodoo 2 et la Banshee. De la Voodoo 2, elle reprend la puissance brute du mode SLI (2 cartes couplées) soit 360 mégatexels/seconde, et, de la Banshee, la 2D 128 bits qui n'a plus rien à envier aux ténors du monde 2D, ainsi que la capacité à monter dans les hautes résolutions.

Les cartes à base de Voodoo 3 seront au nombre de trois :

 L'entrée de gamme : la Voodoo 3 2000 comprend un processeur fonctionnant à 143 MHz ainsi que 16 Mo de SDram à la même fréquence. Elle sera disponible en version AGP et PCI avec un ramdac à 300 MHz permettant de monter jusqu'en 2 048x 1 536. Le Fill Rate annoncé est de 286 mégatexels/seconde pour les unités de textures et d'une puissance de 6 millions de polygones par seconde pour le calculateur. Elle sera vendue au prix de 990 F TTC sans bundle. Petit rappel, pour ceux qui n'auraient pas appris par cœur le glossaire du numéro 97 de Joy: un texel est la contraction de Texture Element et il représente une surface texturée de base (comme le côté d'un cube en 3D). La bande passante mémoire est alors portée à 2,3 gigas bytes par seconde alors que notre bonne vieille SDram à 100 MHz plafonne à 1,6 giga byte par seconde. Le Fill Rate représente, quant à lui, le nombre de texels que la carte peut dessiner à l'écran en 1 seconde.

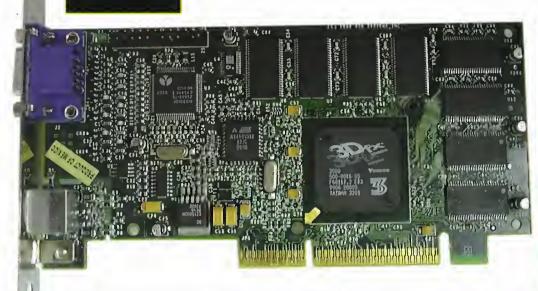
- Le milieu de gamme : la Voodoo 3 3000 comprend le même processeur (mais fonctionnant à 166 MHz) ainsi que 16 Mo de SDram à 166 MHz. Son ramdac est porté à 350 MHz et elle dispose d'une puissance de 333 mégatexels/seconde et peut déplacer 7 millions de polygones par seconde. Elle comprend en plus une sortie TV et sera vendue au prix de 1 490 FTTC avec 3 jeux.

- Le haut de gamme : la Voodoo 3 3500 comprend ce processeur fonctionnant à 183 MHz ainsi que 16 Mo de SGram à 183 MHz avec une sortie TV et une sortie Digital Flat Panel (écran plat). Sa puissance est alors portée à un Fill Rate de 366 mégatexels/seconde et 8 millions de polygones/seconde. Malheureusement, cette carte sera hors de prix et peu disponible du fait de la difficulté d'approvisionnement pour ce type de SGram et des problèmes de surchauffe liés à l'augmentation de fréquence.

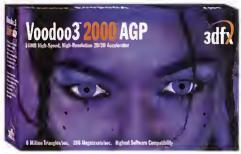
Comme on peut le constater, l'architecture de la Voodoo 3 est axée sur la puissance brute, grâce à l'augmentation de la vitesse du processeur et de la mémoire. 3Dfx reste fidèle à sa technologie et préfère axer sa carte sur la vitesse. L'objectif est d'afficher 60 images par seconde en 1 280x1 024x16 bits.

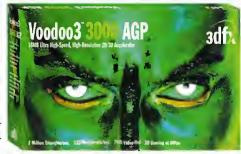
Vitesse contre effets visuels

Du côté des fonctions 3D gérées par la carte, 3Dfx a choisi de ne pas gérer toutes les nouvelles fonctionnalités de Directx6 et bientôt 7.



Voilò donc lo Voodoo3 3000 équipée de ses 16 Mo de SDrom. Pour les besoin de lo photo nous ovons retiré le rodioteur assez volumineux qui surmontait le chip.







Rally 99 en version bêta est extrêmement fluide avec la Vaadoo 3. Malheureusement on peut maintenont distinguer la différence entre les textures 16 bits et 32 bits (lo polette de cauleurs utilisée pour lo neige et le ciel n'est pas porfaite).

Commençons par l'AGP: annoncée comme une carte AGP 2X, la Voodoo 3 ne gère pas le mode de transfert des textures de la mémoire vive. Límitée à 16 Mo de mémoire vive, les performances de la Voodoo 3 chutent dramatiquement dès qu'il y a plus de 12 Mo de textures à afficher à l'écran. Sur des jeux comme X-Wing: Alliance, très gourmants en grosses textures, la jouabilité s'en ressent.

Bien évidemment, la Voodoo 3 gère le multí-texturing en une passe, ce qui représente le minimum nécessaire pour les jeux de 1999. Malheureusement, la technologie Voodoo ne permet d'appliquer que des textures au maximum en 256x256x16 bits, alors que DirectX6 autorise l'emploi de textures en 2 048x2 048x32 bits.

Le mode 32 bits n'est toujours pas géré et, même si son emploi dans les jeux du moment soulève une controverse au sein de la rédaction, l'exemple des Riva TnT 2 et ATI 128, qui ne per-

dent que peu de vitesse en mode 32 bits, joue en la défaveur de la Voodoo 3. Venons-en au Bump Mapping, fonctionnalité très à la mode à l'heure actuelle et qui apporte un réel embellissement visuel dans les jeux : la Voodoo 3 gère le mode Emboss Map de DirectX6 au mieux en 2 passes, alors qu'encore une fois le Riva TnT I et 2 ainsi que l'ATI 128 l'effectuent en 1 seule passe. Un autre détail, plutôt gênant pour les programmeurs, est l'absence de Stencil Buffer, une zone de la mémoire qui permet de stocker une valeur pour chaque pixel, et aux développeurs d'effectuer des ombres sans perte de fluidité.

Performances !

Heureusement, tout n'est pas noir, dans le monde de la Voodoo 3. La comptabilité Glide est parfaite et, même sí la bibliothèque a vieilli, elle permet d'avoir le catalogue de jeux le plus



étendu de la galaxie.

La vitesse de la carte sur les jeux existants (qui n'exploitent presqu'aucune des fonctionnalités citées plus haut) reste inégalée. Sous OpenGL Quake II, elle enfonce le clou face à l'ATI 128, quelles que soient les résolutions 16 bits. Sous des jeux Direct 3D « ancienne génération » sa puissance brute permet de jouer à environ 40 images/seconde sur un PII 450 MHz en 1280x1024x16 bits. Et c'est surtout les possesseurs de Pentium II au-dessous du 300 MHz ainsi que le K6 II et K6 III (dont le bus AGP est mal géré par le chipset) qui vont trouver leur bonheur avec la Voodoo 3 et sa faible dépendance à la vitesse processeur. Les coyotes de 3Dfx sont des joueurs et les spécialistes de la mise à niveau de « petits PC ».

3Dfx nous a prêté 2 cartes, une 2 000 et une 3 000 que nous avons pu tester sur 2 types de processeur, un Pentium II 450 MHz et un Pentium III 500 MHz. Pour tester sur les petites machines, nous avons « underclocké » notre Pentium II 450 MHz jusqu'en 233 MHz, grâce au CPU softmenu de L'Abit BH6. Vous pouvez constater le gain apporté, par les instructions KNI, sur la nouvelle version du 3D Mark 99 Max :

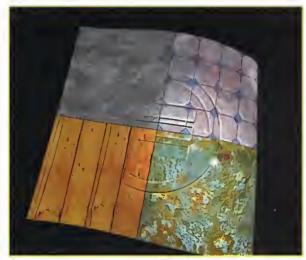
25 % en termes de performance. Vivement Quake III !

Nous avons essayé les 2 cartes avec une multitude de jeux. Sous Direct3D et OpenGL, c'est la carte la plus rapíde en 1 024x768x16 bits, dépassant souvent les Voodoo 2 en mode SLI (limitées à ce mode).

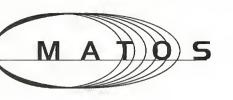
Pour les résolutions supérieures, tout dépend du volume de textures à afficher. Le mode I 600x I 200x I 6 bits est, pour l'instant, inexploitable avec I6 Mo de mémoire sur la carte. Il en aurait fallu 32 Mo.

La différence entre la Voodoo 3 2000 et 3000 est d'environ 10 % en faveur de la 3000. La 2000 est donc intéressante pour les petits budgets, mais le bundle de la 3000 vaut le coup. À vous de voir. Au final, c'est une bonne carte, pour les jeux du moment et pour ceux qui veulent mettre à jour un PC un peu poussif en termes de 3D ; c'est la carte idéale. Sauf que vous n'aurez d'autre choix que de remplacer votre carte graphique. En effet, fini la cohabitation entre votre Fury ou TnT et votre Voodoo 2, par exemple; la Voodoo 3 remplacera tout. Dommage, nous on aímait bíen le côté « booster d'appoint » de la Voodoo 2.





Le test de Bump Mapping de 3D Mark 99 Max met en évidence l'intérêt de cette méthode. Lo Voodoo 3 réolise cette fonction en 2 ou 3 passes.



En conclusion, 3Dfx signe là l'ultime carte autour de sa technologie Voodoo, qui s'appuie sur une bibliothèque de jeux conséquente mais qui montre ses faiblesses pour les prochains jeux de 1999. Elle est cependant parfaitement adaptée aux jeux du moment et exploite non pas des technologies de dans 6 mois, mais celles véritablement utilisées pour les jeux d'aujourd'hui. C'est la carte du moment pour le joueur,

mais pas celle de demain.

Sa prochaine carte, nom de code Rampage, s'annonce comme la vraie révolution chez 3Dfx. Elle devrait être présentée à E3 courant mai et devrait introduire une autre version du Glide utilisant une nouvelle méthode de compression de textures ainsi que tous les nouveaux effets à la mode. Nous aurons donc encore cet été une guerre Direct3D 7 contre Glide 4.0.

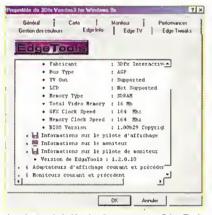




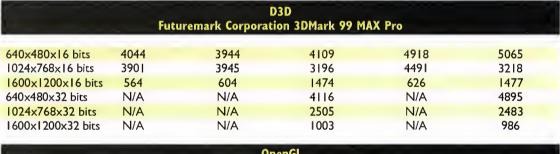
Les nouvelles fonctions de 3D Mark 99 Mox permettent d'utiliser l'optimisotion SSE du Pentium III oinsi que les insructions 3D Now! d'AMD.

| | 3Dfx V2000 | 3Dfx V3000 | ATIRage FURY | 3Dfx V3000 | ATI Rage FURY |
|----------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Type de puce | Voodoo 3 | Voodoo 3 | ATI 128 GL | Voodoo 3 | ATI 128 GL |
| Type de bus | AGP 2X | AGP 2X | AGP 2X SBA | AGP 2X | AGP 2X SBA |
| Mémoire | 16 Mo Sdram | 16 Mo Sdram | 32 Mo Sdram | 16 Mo Sdram | 32 Mo Sdram |
| version | 01116 | 0111b | 6.10 A3Z | 0114b | 6.10 A3Z |
| du driver | (PII 450 mHz) | (PII 450 mHz) | (PII 450 mHz) | (PIII 500 mHz) | (PIII 500 mHz) |
| | Z-Buffer 16 bits | Z-Buffer 16 bits | Z-Buffer 32 bits | Z-Buffer 16 bits | Z-Buffer 32 bits |
| | Rendu 16 bits | Rendu 16 bits | Rendu 32 bits | Rendu 16 bits | Rendu 32 bits |
| Fréquence du (| Core 143 mHz | 166 mHz | ~100 mHz | I66 mHz | ~100 mHz |
| Fréquence mén | | 166 mHz | ~110 mHz | 166 mHz | ~110 mHz |

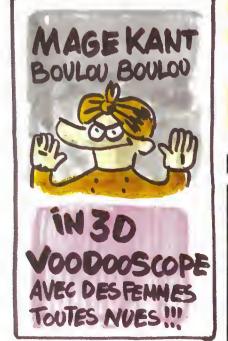
machine de test : BH6+PII 450+64Mo BH6+PIII 500+64Mo



Les drivers de la Voodoo 3 se nomment Edge Tools. Ils permettent d'offiner les réglages sous les 3 API ainsi que ceux de la sortie TV.



| 0-10X-100XJZ DIC3 | 14/7 | 13/7 | 7110 | 13/7 | 7075 |
|-------------------|------------|------------------------|--------------|------------------------|--------------------------|
| 1024x768x32 bits | N/A | N/A | 2505 | N/A | 2483 |
| 1600×1200×32 bits | N/A | N/A | 1003 | N/A | 986 |
| | | Оре | | | |
| | | Quake 2 (3.20 |) Timedemo I | •. | |
| 640x480x16 bits | 107,2 fps | 107,9 fps | 74 fps | 102,1 fps | 77,4 fps |
| 1024x768x16 bits | 68,7 fps | 79 fps | 41,7 fps | 59,1 fps | 41,7 fps |
| 1600x1200x16 bits | s 26 fps | 27,9 fps | 19,7 fps | 27,7 fps | 19,6 fps |
| 640x480x32 bits | N/A | N/A | 71,3 fps | N/A | 75,4 fps |
| 1024x768x32 bits | N/A | N/A | 34,2 fps | N/A | 34,2 fps |
| 1600×1200×32 bits | N/A | N/A | 12,4 fps | N/A | 12,4 fps <aucun></aucun> |
| Prix | 990 FF TTC | I 490 FF TTC | I 490 FF TTC | I 490 FF TTC | I 490 FF TTC |
| Bundle | CD Demos | FiFa 99, | DVD Player | FiFa 99, | DVD Player |
| | | Descent 3, | , | Descent 3, | , |
| | | Unreal probable à 99 % | | Unreal probable à 99 % | 6 |
| Autres | | Sortie TV | Sortie TV | Sortie TV | Sortie TV |
| Note loystick | 16 | 16 | 17 | 16 | 17 |





Nous recrutons à Paris

Kalisto, entreprise de création de jeux vidéo recherche, dans le cadre du développement de sa nouvelle structure parisienne, des passionnés pleins d'initiative ayant un bon sens de la jouabilité et aimant le travail en équipe.

• Des programmeurs pour participer au développement des jeux et des outils 3D temps réel. (Conception objet C++ avec au moins une des spécialités suivantes : render et/ou animation, dynamique, intelligence artificielle, réseau)

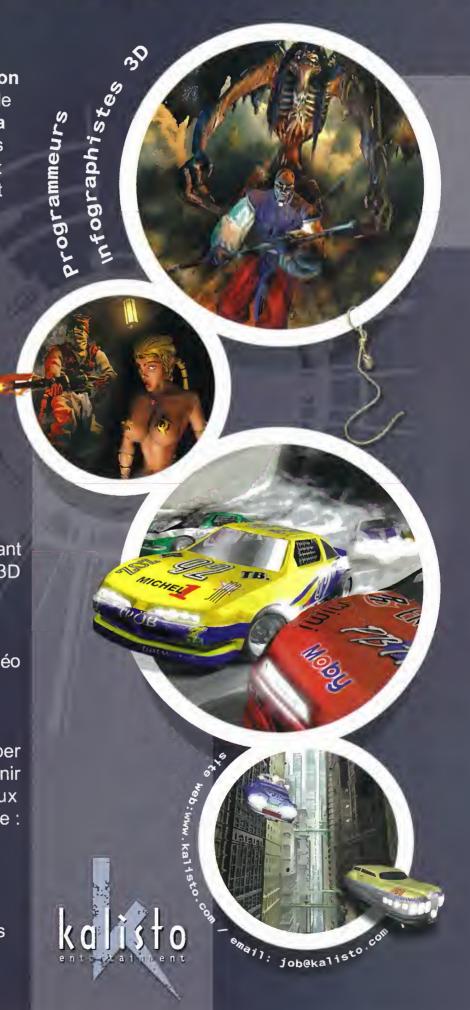
• Des infographistes 3D (modélisation et textures) maîtrisant 3DS Max et expérimentés en 3D temps-réel

Une expérience dans le jeu vidéo est appréciée.

Si vous avez envie de participer à l'aventure de Kalisto, faites parvenir CV, lettre de motivation et travaux (graphisme ou code) à l'attention de :

Kalisto entertainment

Service des ressources humaines Cité mondiale - parvis des Chartrons 33 074 Bordeaux cedex





Equinoxe Com./RTV Multicom S.A.

PAR KANT

Graphic Blaster TnT 2 3D Blaster Savage

ous avons pu essayer rapidement la future TnT 2 de Creative Labs, la GraphicBlaster TnT 2, qui devrait être disponible dans le courant du mois d'avril. Le nouveau chip de nVidia semble extrêmement puissant (au niveau d'un Voodoo 3, voire plus), et il gère le mode 32 bits,



l'emboss map (Bump map), le stencil buffer. Cadencé en 125 MHz pour le processeur (comme le TnT I à son annonce) et 150 MHz pour la mémoire, il devrait monter en cadence à l'instar du Voodoo 3 à 150/166 MHz (TnT 2 +) puis 166/183 MHz (TnT 2 Ultra). Avec une puissance de 250 megatexels/sec. pour la version 125 MHz, c'est le concurrent le plus dangereux de la Voodoo 3 en termes de vitesse. Il peut utiliser des textures en 2048×2048 avec un mode 32 bits, et gère parfai-tement l'AGP.2X et 4X.. Les performances que nous avons pu relever nous ont donné un 27 fps sous Quake 2, en 1600x1200 et en 32 bits, ce qui en fait la carte la plus rapide dans cette résolution. Équipée de 32 Mo de SDram et d'une sortie TV, la Graphic Blaster TnT 2 s'annonce comme la carte 3D du mois de mai, et enterre déjà les performances de l'ATI 128. Creative nous a également présenté sa Savage 4 et son fabuleux S3TC





(voir Joy n° 102), équipé de 32 Mo de mémoire. Disponible au prix de 990 F TTC, et d'une puissance proche de la TnT la 3Dblaster Savage 4 est une puce économique pour les moins fortunés d'entre vous.





32 Mo pour le TnT 2 et constructeurs nous ont annoncé des cartes avec 64 Mo pour la fin de

Beam me up, Scotty!





ette dernière sera une carte 2D/3D AGP 2X, puis 4X, équipée de 16 à 32 Mo de mémoire. Gravée en technologie 0.25 micron, elle utilisera l'architecture Matrox Dual-Bus, qui inclu 2 pipelines 128 bits. Elle gérera bien évidemment toutes les fonctionnalités de DirectX6 et Open GL 1.2. L'intérêt principal de la G400 est sa capacité à accélérer l'Environment Bump Mapping, contrairement au TnT et à la Rage 128 qui ne gèrent que l'Emboss Map. Il permet non seulement d'appliquer un effet de relief aux textures, en utilisant l'Alpha Blending en plusieures passes (voir Joy n°97, page 140), mais aussi d'exploiter véritablement la fonction avancée

de DirectX6 (BUMPENVMAP). Celleci permet de refléter l'environnement sur une surface déjà bump mappée. Jusqu'à présent, les constructeurs de cartes 3D nous avaient expliqué que cette fonction demandait trop de puissance. Cependant, nous avons pu assister à une démonstration de la part de Matrox, qui utilise une version spéciale de Slave Zero. L'armure des robots, entièrement bump mappé, avec la réflexion de l'environnement, nécessite de calculer, pour chaque texture, un environnement qui nécessite lui-même le calcul, pour chaque texel, d'une valeur Bump Map. Au final, le résultat est extraordinaire de réalisme. Cette technique devrait être utilisée pour simuler des effets comme les mouvements des vagues, les turbulences de l'air, les morphings, la chaleur, ou encore le « beam me up, Scotty » (alors, on sèche ?... C'est l'effet de téléportation de Star Trek!). La G400 fera bien sûr du multi-texturing en une passe, aura un stencil buffer 8 bits, et utilisera l'anisotropic filte-

Une autre fonction sympa est le Dual Head, la capacité de gérer une autre sortie (VGA jusqu'en 1280x1024, TV ou flat panel) en sus de la première sortie VGA (résolutions jusqu'en 2048×1536).

Les premiers résultats annoncés par Matrox sont un chiffre supérieur à 6 000 pour le 3D Mark 99 Max, et sur la version de démonstration Quake



2, on nous a gratifiés d'un 22 fps au time-demo, en 1600x1200x16 bits. La carte devrait pouvoir être testée pour le prochain numéro et devrait être disponible en juin.



C'est bien connu, plus

EST MATOS

PAR MOULINEX

encore qu'en

informatique,

Vlaxi studio I

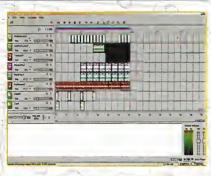
le maillon faible du home studio, c'est la connectique. Avec ISIS, Guillemot

Corporation propose enfin une solution aux musiciens désireux de

s'adonner au plaisir du

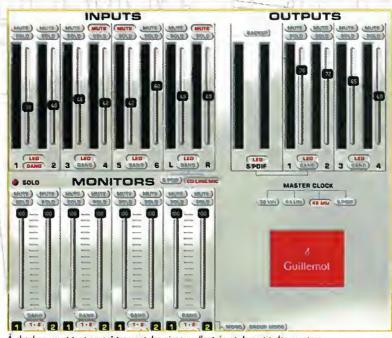
Direct to Disc en toute

quiétude.





Sonic Foundry est le séquenceur oudio idéol pour bricoler ses somples foçon techno.



À checker ovont tout enregistrement, les niveoux d'entrée et de sortie des mosters.

e n'est pas nouveau, les cartes son sur PC permettent, depuis la nuit des temps, d'enregistrer de l'audio et de le relire sous forme de fichiers .WAV.

Depuis le Moyen Age, il est même possible d'enregistrer un WAV et d'en lire un autre simultanément. Vers la Renaissance, la juxtaposition de pistes a donné naissance au Direct to Disc. En fait, le Direct to Disc est un studio multipiste digital et non pas à bandes. On enregistre une guitare (audio, donc) sur une piste, une voix (audio, aussi) sur une autre, etc.

Tout ça, c'est bien gențil mais cela nécessite, par définition, que l'on connecte les instruments à la carte et, là, d'habitude, ça coince.

À ma droite, une guitare munie d'un jack 6.35 (vous savez, comme sur les grosses prises casque) et, à ma gauche, une pauvre carte son munie d'une prise de type walkman (mini-jack). Seule façon de s'en sortir, utiliser un réducteur de diamètre. Problème: d'une part, cet équivalent connectique de l'entonnoir a la fâcheuse tendance à faire perdre un peu de dynamique, tout en rajoutant des parasites d'excellente qualité. D'autre part, il faut se contorsionner pour tout brancher, la sortie de votre carte son préférée

étant toujours planquée dans les endroits les plus improbables. Et poussiéreux.

En prime, nul n'est à l'abri d'un mouvement un peu leste, aussi efficace sur une fragile prise mini-jack qu'une pompe à dessouder.

Restait donc, pour les pauvres musiciens de la Renaissance, à connecter leur matériel audio à un mélangeur ou à une table de mixage, puis à relier cette dernière à la carte son.

Sous le Directoire, E-Mu System eut la riche idée de proposer une carte

son dont les entrées/sortie audio occupaient la façade avant du PC. Sympa, mais pas encore top.

大のの日の一個人

La III^e République vit l'avènement de la Maxi Home Studio de Guillemot International, disposant d'entrées/sorties audio au format 6.35, mais toujours situées à l'arrière du PC.

De nos jours, si l'on ne souhaite pas investir dans un rack professionnel (Yamaha, Digidesign, etc.), Guillemot propose enfin, avec l'Interactive Sound Integration System, une solution élégante et surtout abordable.







VOLANT DS ACTIARS

Haute technologie RS Engine



MAITRISEZ
L'ART
DU
PILOTAGE.

La nouvelle technologie RS ENGINE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants:
Playstation, Nintendo 64, et PC.

*Boutons HYPER programmables.

*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.

*Prise de volant rembourrée.

*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.
Micro switch.

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

*Modes de commande analogique et numérique.

> PLAYSTATION est une marque déposée par SONY NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO

CASQUE PRESQUE

OBLIGATOIRE !!!



Rack Chic, prix choc

ISIS dispose enfin d'une connectique adaptée aux besoins réels du musicien, en termes de format, avec un rack désolidarisé du PC. Relié par un câble de bonne longueur, le rack de l'ISIS dispose en prime de 8 entrées jack en façade. Du coup, il est possible de brancher 8 sources audio (c'est-à-dire non-MIDI) à l'élégant boîtier en métal. De plus, 2 autres entrées permettent de connecter mini-disc, DAT, CD-Rom ou sampler muni de sorties digitales S/PDIF. Dans ce cas, les sources S/PDIF se substituent aux entrées 7 et 8. Ca laisse quand même de la place pour 6 sources audio analogiques.

L'intérêt du digital, c'est naturellement la qualité : Sampleur, DAT ou CD-Rom s'échangent leurs données directement en 48 kHz, sans perte et, cerise sur le gâteau, ça marche dans les deux sens. Rien ne vous empêche, si vous voulez garder une trace d'un morceau « brut » sans remplir votre disque dur de WAV, d'effectuer un backup sur DAT ou mini-disc.

Et comme la carte est Full-duplex, il est possible, comme avec un magnéto à bande, de se livrer aux joies de l'enregistrement multipiste temps réel. On aura compris que la carte peut également faire office de sampleur, ça paraît logique. Seule petite ombre au tableau, l'ISIS est 20 bits et non pas 24 bits comme l'est le matériel pro « up to date ». Bah, le « up to date » d'hier était en 16 bits et celui de demain sera en 32 bits... Reprenons: bien entendu, 4 sorties permettent de connecter amplis,

enceintes amplifiées, etc. Enfin, et là c'est trop de bonheur, l'arrière du rack est équipé de prises MIDI (Interface MPU 401 compatible). Ben oui, ce

serait bête de vous obliger à ramper



derrière votre bécane, pour connecter votre ou vos instruments MIDI.

ouons

« Jouer de » est donc un vrai plaisir avec cette carte, mais le « jouer à » n'est pas en reste non plus. 100 % compatible Soundblaster et GM/GS, l'ISIS est aussi une excellente carte son pour le joueur. Bon, j'avoue ne pas avoir passé l'ensemble à l'analyseur de fréquences, mais mes oreilles me font affirmer qu'il s'agit là d'une des meilleures cartes son qu'il m'ait été donné d'entendre depuis, pfiou...

Basses bien rondes, aigus bien clairs et mediums bien identifiables, tout ça est très sympathique. Côté MIDI (là, je parle du générateur de sons interne), 4 Mo de sons Roland attendent le joueur épris de sensations fortes. Bien entendu, il est possible d'utiliser les capacités General MIDI de la bestiole pour faire de la musique, mais franchement, avec de telles capacités en enregistrement



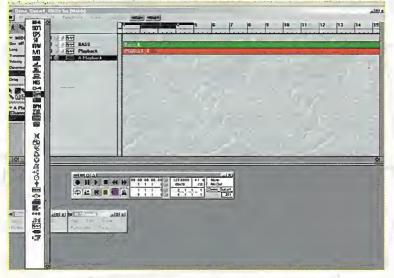
Ô joie, la table de mixage virtuelle de Logic Audio dispose d'une possibilité de mix final

audio, remettez-vous plutôt à la guitare et laissez le General MIDI à la place qu'il ne devrait jamais quitter : les jeux. Ah oui, un autre truc super important: comme les prises MIDI sont sur le rack magique, la prise joystick reste utilisable à tout moment. Bien entendu, l'arrière de la carte son comporte les prises au format mini-jack compatibles avec les solutions proposées par différents constructeurs d'enceintes pour PC. Bref, c'est chaque chose à sa place : les prises dédiées au jeu/multimédia sur le PC et les prises zique sur le rack.

Oserais-je ajouter que la chose dispose des derniers gadgets en matière de son 3D, avec possibilité de surround ? J'ose. Alors, ça vaut le coup de craquer pour une ISIS ? Si vous n'êtes que joueur, non, mais si la musique fait partie de vos activités, définitivement, oui.

Bon, c'est pas que je m'ennuie, mais je vous laisse. Mon concerto pour guitare et sampler m'attend.

Moulinex



Logic Audia est un séquenceur MIDI et audia d'excellente qualité (compatible avec Notator), prenant en campte les effets DirectX en temps réel. Pas la place d'entrer dans le détail, mais vailà un très beau cadeau paur les musiciens. Natez, sur le câté, la barre d'icônes permettant de canfigurer l'interface.



Fiche Technique

Carte PCI + carte fille pour la connectique

DSP Dream à base de RISC Echantillonneur Multi-Layer 44,1 kHz, 48 kHz, avec 2 LFO (Low Frequency Ocilator) et 3 générateurs d'enveloppes

Mémoire extensible à 64 Mo en

2 tables de suivi de clavier Filtre résonnant 24dB Synthétiseur par table d'onde

64 voies 4 Mo de sons Roland en RAM Connectique carte: micro, line-in stéréo, joystick, MIDI, line-out stéréo, sortie suround

Rack externe

8 entrées et 4 sorties analogiques niveau ligne jack 6.35 Convertisseur audio/digital et digital/audio 20 bits

Entrées/sortie numériques stéréo S/PDIF RCA (plaqué or) et optique MIDI in, MIDI out, MIDI thru Synchro 32 - 44,1 - 48 kHz ou S/PDIF

Jeux

Son 3D positionnable sur 4 enceintes, surround 2/4 enceintes, équaliseur 4 bandes, effets spéciaux (echo, reverb, pitch-shifting, chorus)

Divers

Logiciels Logic Audio Pro ISIS, Cool Edit Pro SE, Acid DJ

Enregistrement simultané 8 entrées et lecture simultanée 4 sorties (numériques et/ou audio) en Fullduplex hardware. Monitoring des 8 entrées sur les 4 sorties.

Compatibilités General MIDI, General standard, Roland MPU 401 UART, Window Plug & Play, Direct Play, Direct Sound, Direct Sound 3D, Handware-Accelerator, Aureal 3D (2 enceintes), Soundblaster, Soundblaster Pro, Adlib.

Plus

Full-duplex Rack externe Les entrées/sorties jack 6.35 Les entrées/sorties S/PDIF RCA et Rapport qualité/prix

Moins

20 bits « seulement » Manuel d'utilisation confus

Prix: moins de 2 300 F

COMPLE joystick







NOUVEAU ES RELIUR

E 200 DE UN STI

d

STCTITE STEE

Mail de s

Dix PO C

LE

L 11

WE

N°93

Tests: Starcraft, 1-15, Die by the Sword, Soldiers at War, Forsalen, Incoming, FI Grand

- Prix II, Jaggernaut
 Sur le CD : Hexplore, Die by the Sword,
 5 Elements Masters, Armor Command, Incoming, Ancient Evil
- Guides de jeu : Dark Reign (suite), Zero Zone, Starcraft, Mysteries of the Sith...

N°94

- Tests : Unreal, Coupe du monde 98, World League Soccer '98, Honster Truck Hadness 2, Special Ops, Hexplore, Hight &
- Magic 6
 Sur le CD : Coupe du monde 98,
 Commandos, Comanche Gold, Barrage, N.L.C.E. 2, Formula 1 97, X-Com

 Soluces: Berrayal in Antara, Hysteries

N°95

- Tests: Heart of Darkness, mmandos, Final Fantasy, Gex 3D, Conflict eespace, Yannick Noah Great Courts 3.
- Sur le CD : GT Racing 97, F-15, Scars, Addiction Pinball, Warlords 3, Super
- Touring Car, Queen the Eye
 Soluces: Die by the 5word,
 Groisades, Battlezone 1rd partie

Mankind



N°96

Operational Art of War, TA Combats stratégiques
• Sur le CD: Heart of Darkness, Grand Prix Legends, Red Jack-La Revanche des Brethen
• Soluces : Soluces Black Dahlia et Battlezone Z' partie, guide Dark Omen

• Tests: Urban Assault, MAX 2, The



N°98

• Tests : Colin Mac Rae, Creatures II,

N°97

- Grand Prix Legends, Hardwar, Kingon, NLA,
 Need for Speed 3, People General.

 Sur le CD: 0.D.T., Speed Busters
 V2000, Wing Commander Secret Ops,
 Camagageon 2, Hotoross Madness,
- Hardwar, SIN, ...
 Soluces : Unreal, Feebles Files
- Tests: Moraco Grand Prix Simul 2,
- F-22 Total Air War, Grim Fandango, Y2000, Red Jack, Caesar III, ODT... Sur le CD : Shogo, Viper Racing, Army Men, 1-16, Spearhead, GP Legends, NIS 3, 1602, Monaco GP...
- . Soluces: Soluce Chine, Guide







Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque



- Tests: Half-Life, Rainbow Six, Heretic IL.
- Tests: Hall-tife, Kanthow Sur, Berese II, Fallout II, L'Odysée d'Abe, Shogo, Hifa 99, Wargama, SU, Populous, King Quest Sur le CD: Heavy Gare J, Harland, Horsoolt Paball, Top Gun, Night Long, Grand Touring Car, Had Trax, NIG 29, Age of Empires, NHL 99, Populous 3, Arcane, Abe Enrolus, SWAT 2, Blood 2 Sur le CD: Exessive Speed,

 FifA 99, Heroit 2, Commandos Hissions Pack,

 Gassar 3, Finballäg Race USA

 Soluces: Half-Life, Rainbow Six

 Guides: Fallout II
- Soluces : 0.D.T., Grim Fandango
- · Guides: Special Ops

- Tests: Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron, Blood II The Chosen, Dark Project, Tomb Raider III,

- · Aide de jeu : Horaco GP

Nº101

- Tests : Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Torce, Tighter Squadron, Sim City 3000, Dethkarz, Actua Soccer 3
- Sov, venicar, kuta socie 5

 Superblie, Myth II,
 Desent 3, Detiliars, Settlers 3, ThiefDark
 Project, Toric Trouble, Total Air War, Oprising 2

 Soluces: Fallout 2, Santanium
- Guide : SIN

numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

| COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION (Attention : les numéros I à 80 sor | nt épuisés III) : |
|--|----------------------------|
| • Je commande le(s) numéro(s) à 45 F, | soit un total en francs de |
| RANGEZ VOS MAGAZINES: | |
| • Je commandereliure(s) à 69 F, | soit un total en francs de |
| | |

| Nom |
|-------------------------|
| Prénom |
| Adresse |
| Code Postal Ville Ville |

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9



) E

7

U

PAR GABRIEL LOPEZ

Cestle Delco

Les jeux les plus récents poussent les PC dans leurs derniers retranchements. Tout joueur qui se respecte en vient tôt ou tard à essayer d'améliorer sa machine, qui pour ajouter une nouvelle carte graphique, qui pour augmenter la mémoire vive ou changer de processeur... Par la force des choses, un joueur devient bien souvent un spécialiste des « tripes de PC ». Bricolo de génie ou pas, au Delco, nous essaierons de vous aider dans votre quête. Envoyez vos questions « hardware », suggestions, etc. à : Joystick, C'est le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-

REMPLACER ALIMENTATION AT PAR ATX ?

Ce qui détermine normalement le

type d'alimentation à utiliser est le format de la carte mère (dimensions du circuit imprimé, disposition des composants et connecteurs, etc.). Ce format définit aussi la taille et le type d'ensemble boîtier/alimentation secteur à employer. Bref, vous ne pourrez pas employer une alimentation ATX si votre PC est équipé d'une ancienne carte mère format AT ou baby AT (1). Par contre, si vous remplacez votre carte mère, l'utilisation d'une alimentation ATX est envisageable, tout en conservant une carte mère de format AT. En effet, quelques rares cartes mère sont compatibles avec les deux types d'alimentation en même temps. Ceci permet de différer le passage au boîtier/alim ATX, et évitera à ce moment-là de changer à nouveau de carte mère. En effet, même si peu de fabricants proposent ce petit plus, certains modèles sont équipés à la fois du connecteur d'alimentation type AT et du connecteur type ATX. C'est le cas par exemple du modèle « Super socket 7 » Asustek P5A-B ou du modèle « Slot 1 » Asustek P2B-B (cartes mères toutes deux au format baby-AT). D'un point de vue mécanique, si vous optez pour une nouvelle alimentation secteur ATX, il doit être possible de remonter uniquement le nouveau bloc alim dans votre ancien châssis format AT, moyennant quelques adaptations. Mais en pratique, il est difficile de trouver sur le marché les blocs alim nus. Ou alors, quand on en trouve, la différence de prix minime fait qu'il est beaucoup plus logique de racheter l'ensemble

boîtier/alimentation ATX complet. Pour ce qui est de la marque et du prix, autant que nous puissions savoir, les modèles les moins chers de châssis alim « sans marque » semblent aussi fiables que les versions plus onéreuses. La différence se situe surtout sur le nombre d'extras (ventilateurs, interrupteurs, voyants supplémentaires), sur la conception du boîtier (type d'ouverture, agencement interne), et sur la puissance de l'alimentation (choisir au moins du 230 watts).

FRÉQUENCES ET MONITEUR

Effectivement, la fréquence de balayage verticale (fréquence-trame parfois appellée « taux de rafraîchissement ») d'un moniteur vidéo est une donnée fondamentale pour choisir son moniteur. Il s'agit du nombre de fois par seconde que le moniteur est capable d'afficher une trame d'image. Plus ce nombre est grand à la résolution maximale, meilleur est le moniteur. L'image paraît d'autant plus stable et moins fatigante pour les yeux (2) que la fréquence verticale est élevée. La fréquence de balayage horizontale, elle, concerne le temps nécessaire au faisceau électronique du tube, pour tracer une ligne horizontale. Elle se mesure en kilohertz (KHz) et couvre une plage entre 30 et 90 KHz selon les moniteurs. Plus la fréquence horizontale peut monter haut, plus le moniteur sera performant. Normalement, on ne peut ajuster la fréquence horizontale elle est directement liée à la résolution que vous demandez d'afficher au moniteur. Tous les moniteurs modernes étant « multisynchrone » (multifréquence), ils se chargeront de s'adapter tout seuls aux changements de fréquence

horizontale créés par un changement de résolution graphique.

CELERON S370 COMPATIBLES SOCKET 7?

Non, bien qu'Intel propose à nouveau des processeurs en boîtier PPGA (Plastic Pin Grid Array: pattes de la puce disposées façon « planche à clous »), ces modèles de Celeron « socket 370 » ne sont pas utilisables en place d'un Pentium MMX ou d'un K6 (support « socket 7 »). À cause du nombre de pattes qui n'est pas le même - 370 pattes pour le Socket 370 (logique) et 238 pour les puces Socket 7 - mais aussi parce que le Celeron PPGA utilise un protocole de communication bus différent (le GTL+). Ces versions « économiques » de Celeron A, sont identiques aux Celeron classiques (connectables au slot 1, eux) du point de vue performances. Le retour à ce type de connectique est apparemment lié à un coût inférieur de fabrication. Ces nouveaux processeurs nécessitent évidement une carte mère spécialement conçue pour eux, qui devrait être également un modèle « allégé » (basé sur le chipset LX, bus mémoire à 66 MHz, moins de slots...), de manière à proposer des PC, certes moins évolutifs, mais plus compétitifs (quoique vu le prix actuel des PC dotés de Celeron « slot I », l'argument « prix » seul risque d'être un peu court, pour imposer ces nouvelles versions).

LIGNE HORIZONTALE ET TRINITRON

Dans le cas des moniteurs à base de tubes à « grille d'ouverture »

D E L C

(3), il est normal que vous voyiez très légèrement cette ligne horizontale. Il ne s'agit pas d'un défaut de votre moniteur, mais d'une petite imperfection liée à la technologie du tube cathodique même. En effet, les tubes (Sony Trinitron, Mitsubishi Diamondtron...) utilisent un « peigne » de fils verticaux à l'intérieur du tube pour bien guider le faisceau d'électrons vers les éléments lumineux qui vont créer les pixels de l'image lorsqu'ils seront bombardés par le faisceau. Pour éviter que ces fils ne vibrent (ce qui rendrait alors l'image floue), ils sont maintenus en place par une très fine tige horizontale (parfois deux tiges). C'est elle qui produit le très léger « défaut » que vous constatez. Notez qu'il est possible de le faire disparaître en choisissant judicieusement sa couleur de fond d'écran.

REFROIDISSEMENT LOGICIEL DU CPU?

Tous les microprocesseurs récents intègrent des fonctions de « mise en sommeil », « d'activité ralentie » ou en « pas à pas ». Il s'agit de modes de fonctionnement dont le but premier est d'économiser l'énergie quand le processeur ne travaille pas ou peu. À l'origine, ces systèmes ont été mis au point pour augmenter l'autonomie des ordinateurs portables en épargnant les batteries. Bien évidemment, un processeur en sommeil, ou dont l'activité est ralentie, consomme moins, et chauffe moins. Ce que n'ont pas manqué de remarquer quelques petits malins qui ont détourné ces modes de travail processeur, pour adapter la consommation électrique, et donc la température du CPU, à la charge de travail qu'on lui demande. Schématiquement, ces utilitaires spéciaux (Waterfall, Rain, CPUIdle, etc.) envoient donc à un rythme plus ou moins soutenu des instructions mettant au « ralenti » le processeur. Là ou cela devient intéressant, c'est s'ils sont associés à un PC dont la carte mère dispose d'une sonde de température processeur et d'un contrôle du

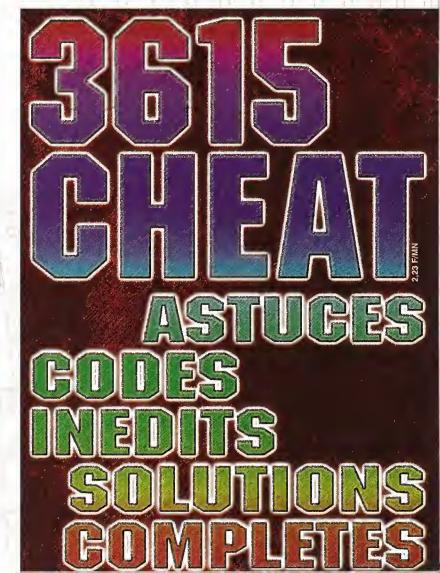
ventilateur du microprocesseur. Avec ce type de configuration (et Waterfall Pro par exemple), on peut fixer une température de fonctionnement maximale du processeur et faire que le « refroissement logiciel » s'active et se coupe aux bons moments. On obtient alors une régulation dynamique de la température CPU. Bien entendu, le point faible de cette méthode est l'utilisateur intensif (jeux 3D, etc) qui charge le processeur en permanence au maximum, laissant peu ou pas de temps à la puce pour refroidir. Les dernières évolutions de ce type de logiciel permettent à présent de forcer le processeur à travailler à un pourcentage de charge inférieur à son maximum (valeur choisie par l'utilisateur). Auquel cas, même si on utilise des applications lourdes en calcul, on perdra un peu de puissance, mais on ne mettra pas la puce en surchauffe. Cela peut s'avérer utile dans des conditions de fonctionnement « limite » (température externe élevée, refroidissement insuffisant, surcadençage), ou simplement pour disposer d'une machine plus fiable si elle doit fonctionner sur de longues périodes. Bien évidemment, de tels procédés n'enlèvent pas le besoin d'un ensemble radiateur/ventilateur décent, mais les quelques degrés en moins gagnés peuvent s'avérer utiles, spécialement avec les processeurs fabriqués en gravure 35 microns (K6, Pentium, 6X86, etc) qui chauffent fortement.

NOTES

(I) Les connecteurs d'alimentation des cartes mère AT et ATX (cf. Joystick n° 85) sont différents et incompatibles. De plus, les alimentations secteur prévues pour l'ATX comportent une certaine « intelligence » qui permet leur mise en mode « veille » sous contrôle des fonctions d'économie d'énergie du logiciel (on peut juste éteindre ou allumer un bloc alim secteur de typeAT).

(2) Même si l'œil ne voit pas de scintillement d'image, dans la plage 50/60 Hz, l'image reste fatigante, spécialement si vous devez passer du temps devant votre écran. Le confort visuel n'est vraiment obtenu qu'à partir de 70 Hz environ. Moralité, il vaut mieux choisir de travailler dans une résolution graphique moins élevée avec un taux de rafraîchissement élevé, que l'inverse. Les meilleurs moniteurs actuels dépassent 120 Hz dans les résolutions graphiques les plus basses (pour les débutants, la résolution graphique est la finesse d'une image. Elle est caractérisée par le nombre de points que peut contenir une ligne horizontale multiplié par le nombre de lignes de l'image. Par exemple le mode S-VGA à une résolution de 800 pts en largeur et 600 en hauteur).

(3) Globalement, les tubes cathodiques (la partie qui crée l'image visible dans le moniteur) sont basés sur deux technologies de fabrication le « shadow mask » (masque ombre) et « l'aperture grille ». Le tube cathodique « shadow_ mask » emploie une sorte de très fine passoire métallique placée juste devant la couche photo-lumineuse de la partie interne avant du tube, afin de guider correctement le faisceau sur les « triplets » de points rouges, verts, bleus, qui constituent les pixels de l'image. Dans le cas de la « grille d'ouverture », il s'agit de fils tendus verticalement qui guident le faisceau sur les pixels, cette fois constitués de microbandes verticales rouges, vertes et bleues. Cette dernière technique apporte un meilleur contraste et une saturation des couleurs supérieurs au « shadow mask », ce qui se traduit par une image d'excellente qualité.



• RÉSEAU

Pas grand-chose à se mettre sous le modem ce mois-ci : voilà donc une rubrique Réseau réduite à la

portion congrue, comme on dit.

Quant à savoir ce que veut dire

«congrue», euh, faites pas chier.

Nan, ça veut pas dire ça, pfff,

j'abandonne. Courage, les

affaires ont l'air de reprendre

avec l'add-on de starcraft

et bientôt un jour Heroes of

Might&Magic. Pour vous faire

patienter, une bonne giclée

de news fraîches.

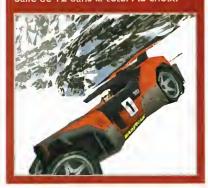
iansolo@joystick.fr

QUAKE HAT

onne nouvelle pour tous les amateurs d'operating system de stars, Quake 3 est annoncé pour linux. Au programme, une installation hyper compliquée de RedHat 5.2 et deux ou trois reformatages de disques durs. Non je déconne, mais bon, dans l'idée....

RONALDO FACHO?

u pays des commandos de la mort, on ne rigole pas avec tout ce qui peut toucher les enfants. Ainsi, le gouvernement brésilien vient de censurer une fois de plus la vente de Carmageddon II, en interdisant tout simplement aux boutiques de le mettre en vente, car il est désormais classé comme produit à risque. La peine encourue est une amende de 30 000 francs ou une balle de 12 dans la tête. Au choix.



NETNE

WARNING

ela fait trop de temps qu'on ne vous avait pas parlé d'Ultima Online. On avait pour ainsi dire lâché l'affaire, rapport au lag et au manque de temps pour fabriquer des baguettes de pain et devenir riche. Cette fois-ci, parlons d'une chose semi-utile qui est une page Web recensant tous les serial killers en herbe du gros zoo de Richard Gariott. Sur celleci s'étalent des centaines de noms dont l'incongruité de certains a retenu mon attention. Pourtant, ce n'est pas dur de ne pas se tromper avec des nick tels que Danny Devito (il faut toujours se mefier des nains), E -Vile, Genocide, Holocaust, Lord Black, Sir PK Killer. Non, sans dec! Sincèrement, pour s'approcher d'eux, faut être con.



ARENACON 99

t hop, une petite news, juste histoire de vous balancer une nouvelle photo de Quake 3 Arena. Le monsieur que vous voyez est entièrement articulé et brandit un gros gun. Bon, c'était juste pour dire que ça promet, question esthétique et rock attitude.



Voilà, comme cela vous serez en appétit pour la QuakeCon 99 (note d'Ivan Le Fou : Oh le joli nom et ô combien approprié!) qui est prévue du 6 au 8 août, dans la ville de Mesquite au Texas. Ah! Le Texas... L'autre pays des vrais quakeurs.

UO CASTLE FOR SALE \$5445

elon gamespot.com, le mois dernier a vu l'avènement d'une grande première. En effet, un joueur invétéré d'Ultima Online a mis aux enchères son... personnage, sur un site spécialisé. Il l'a finalement vendu pour un peu moins de 3 500 francs. Un autre vient de relancer l'affaire, sur un site de commissaires priseurs. Son perso est livré avec I château, 3 maisons et I manoir. Il possédait aussi, dans son inventaire, une centaine d'objets de coût et une fortune personnelle de 500 000 pièces d'or. Les enchères commencent à I 500 dollars. Avis aux amateurs.

BIZZARD.COM



Bonne et mauvaise nouvelle pour les Maceux avides de jeux qui attendaient Starcraft comme autant de petits voyous

impatients. Sur blizzard.com, une news vient de mettre à jour les statuts de Starcraft vis-à-vis des fans de la souris à un bouton. La bonne nouvelle, c'est que Starcraft est fini, testé et bêta testé. La mauvaise, c'est qu'entre le moment où l'adaptation Mac a été commencée et le jour où elle a été finie, le jeu PC s'est achement développé, grâce à l'armée de joueurs dont il dispose. Blizzard, dans sa grande mansuétude, vient donc d'annoncer qu'il ne comptait pas distribuer le jeu actuellement buggé pour devoir l'updaté avec une série de patches par la suite. Du coup, gros retard pour la sortie. J'en connais qui n'en dormiront plus.





WS

...DE CHEVAL.

rande nouvelle pour Graeme Devine, cofondateur de Trilobyte. Le gars vient de signer un contrat qui le fait entrer chez ID Software en qualité de développeur. Pour mémoire, il était l'auteur de 7th Guest et de I Ith Hour. Selon une progression mathématique logique, il devrait être payé 15 dollars par mois. Graeme aurait déclaré : « Je suis bien content de devenir membre d'une équipe aussi talentueuse. » Sans blague ?

MONEYQUEST

89 Studios et Sony sont très fiers de leur petit rejeton, Everquest, qui devrait voir le jour dans les magasins très prochainement. D'ores et déjá, il casse tous les records d'Ultima Online, puisque plus de 8 000 joueurs ont rèservé leur copie en pré-commande ou dans les magasins. Le



prix définitif de l'abonnement sera de 50 F par mois, soit 2 paquets de cigarettes, soit 10 pièces de 5 F.

Copie conforme

pasne

epuis sa disparition en 1977, le monde pleure Elvis, à l'instar de cloclo. Comme pour ce dernier, la mort du King a affecté l'intellect de gens normaux comme vous et moi, de toutes les souches de la société qui se mettent soudainement à péter les plombs en tentant d'incarner Elvis. Un beau jour, ils se regardent dans une glace et se découvrent un vague air d'abrutt, ainsi qu'une bouche en cul-de-poule. En fait, ces gars-là ont-trouvé un bon filon : ils vont et viennent de Memphis (Tennessee) à Santon (Tennessee aussi),



en donnant des représentations où des grouples plaillantes et obèses se massent, James Clark est l'un de ces demeurés, l'un de ces « inpersonators » qui gâchent leur croûte en chan-



qui gâchent leur croûte en chantant « Blue suede shoes » pour gagner leur vie, Rlen d'extraordinalre, si ce n'est qu'il a une HomePage au http://www.igcproductions.com/ sur laquelle on peut lire des témoignages poignants tels que « un très grand show, des costumes magnifiques, des chansons merveilleuses! »

PETIT PERSONNEL.COM

e designer's diary de gamespot.com a invité, la semaine passée, Matt Samia, l'auteur attitré des cinématiques de chez Blizzard. Au chapitre, des questions bateau sur les 20 minutes de film pour Diablo II qu'il est en train de réaliser, puis une description de

son studio de développement, en détail, au meuble près. Vivement la semaine prochaine, avec l'interview des graphistes qui réalisent les cinématiques et qui nous parleront de leurs outils préférés, du lasso au rectangle de sélection.

CHASSEUR DE HITS

ool, au top 10 des jeux PC, Deer Hunter a finalement disparu pour laisser la place á des vrais jeux vidéo du style Baldur's Gate, Half-Life, mais aussi Sim City 3000. Comme quoi... Aïe, non, je n'ai rien dit, à la 5° place, il y a encore un de ces putains de jeux de chasse aux daims et... non, c'est bon, en 7°: Combat Flight Sim, puis... argh, Deer Avenger, en 8° place. Ce monde est fou, ce monde est fou de daims!

ON ACHEVE BIEN LES ROLEUX

es studios Westwood ont décidé de lancer une sorte de concours bien débile comme on les aime, sur leur nouveau jeu Land Of Lore 3. À l'heure où vous lirez ces lignes, 20 joueurs seront en train de faire la course au Club I de San Francisco. (un cyber café avec des sandwichs super reuchs). Le but du jeu : finir LOL3 en un minimum de temps, les développeurs estimant qu'il faut un peu moins de 24 heures pour en arriver à bout. Tiens, c'est bien la première fois qu'un développeur donne un temps aussi précis. Parmi les prix, un week-end en Allemagne (ça doit leur paraître excitant et exotique), pour 2 personnes, avec visite des châteaux. Les autres prix comprendront des lecteurs de DVD, des cartes 3D et d'autres trucs, au fur et à mesure de moins en moins chers. D'ailleurs, je ne vois pas pourquoi je vous en parle.

ÂGE DE RAISON

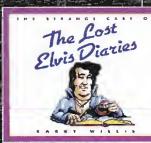


icrosoft vient d'annoncer la parution d'une compile nommée Age of Empires Gold Edition. L'âge d'or de ce jeu est donc bien fini, puisqu'on pourra trouver, dans ce pack, le set basique et l'extension Rise of Rome, le tout devant être vendu un peu moins de 40 dollars.



coviful pa

leux que les carnets secrets
d'Hitler et un rien plus
à la mode, voici les
carnets perdus d'Elvis.
Bon, ok, il faut avouer
que c'est assez chiant
à lire et que pour un
peu, en remplaçant le
mot Elvis par un autre,
on aurait tout aussi
bien pu croire parcourir



un mauvais polar. Tiens, c'est marrant, il se trouve que, moi aussi, je suis tombé sur des camets secrets d'Elvis, retrouvès dans une guitare Country Star d'occaz' à Pigale. Ils sont assez illisibles car tachés de beurre de cacahuètes, mais on peut y apprendre qu'Elvis, fervent républicain, a fait partie des premières vagues d'assaut lors du débarquement de la baie des cochons, puis capturé, puis extradé par Castro, de crainte d'un scandale politique. Il y relate aussi sa grande jalousie envers Johnny Halliday (sic). Les dernières pages du carnet s'arrêtent à quelques semaines avant sa mort, et ses derniers mots sont « j'al faim ».

http://home.mem.net/: welk/elvisdiaries.html-

Telex

 Les plus mauvais mods sont disponibles sur Trashcan. J'en ai téléchargé quelques-uns, et je confirme la nullité des participants. Pour vous aider à faire votre choix, les musiques sont classées par groupes (mauvais, horrible, ignoble, drôle). Je propose au webmaster de rajouter les catégories suivantes : pitayable, uuuuuultra paurri, et limite Obispa. http://www.multimania.cam/trashcan/

La chance au chanson

ob Arctor et moi, on a inventé, un nouveau concept ; la chanson fredonnée sur papier. Par exemple, " Love me tender ", ça donne : " Mmmh mmh, mmh mmh. Mmh. mmmmh. Mmmh mmmm mmm mmmmmm . Ok, vous avez compris ? À vous de deviner maintenant : " Mhhh hmm, mmmh mmmh mmmh mmh mmmmh, mmh mmmh mmmh



mmmmmh mmh » Alors ? Perdu c'était « Don't be cruel ». Fichiers midi des standards d'Elvis sur http://www.geod Beach/Pointe/3767/elvis.html

our une bonne marrade sur le King, rien ne vaut son site officiel du http://www.e





pour sa sec-tion cadeaux qui recêle des tresors inesperes. Ainsi peut-on y trouver, outre les diverses babioles tou-jours aussi peu originales, des tapis de souris à l'effi-gie du King, et deux nou-veaux articles bien de notre temps.

TE CO

n se demandalt pourquoi Elvis avait soudainement disparu. Et bien je crois que j'ai trouvé la réponse. Il était tout simplement super décédé. En mourant il est passé du statut de roi à celui de mort, mais un peu de Dieu quand même. La Presleyterian Church of Elvis The Divine est située entre la secte Waco et le cirque Zavata. Ses adeptes portent la banane, des lunettes de soleil qui font des gros yeux de mouche,





et sont obligés de finir leur phrase en disant « Hi Ha! n tout en esquissant un petit mouvement de karaté. http://chelsea.jos.com/~hkariin1/welcome.html-

- Un organiser online qui vous rappelle vos rendez-vous par e-mail, c'est une idée géniale que je n'ai pas eue, et donc qui ne va pas me rendre riche. www.when.com
- Après Serge Lamo, c'ast Mireille Mathie Four y ent pourrir is Not. http://www.mireillemathieu.com/
- Cosploy [kos-plé] nm : Déguisement ridicule. Exemple : http://perso.club-internet.fr/nunki/bestof.htm

pasnen -RÉSEAU

TRAVESTI

e développeur Multitude (auteur de Fire Team qu'on avait bêta testé, y a bien longtemps, dans les premières rubriques Réseau) a décidé de changer de bord. De développeur, il a donc décidé de devenir soudainement fabricant de technologie de jeux en réseau. Je dirais même plus, les gars arrêtent momentanément le jeu, pour se consacrer à des technologies de type « voice over data » qui commencent tout juste à fleurir sur la Zone. Hop, comme ça, ni vu ni connu, je ne fais plus la même chose. C'est décidément trop bien d'être chef d'entreprise.

icrosoft a annoncé, il y a peu, la signature de plusieurs deals, avec le pays de Mao, de façon à attirer le consommateur chinois sur le Net. Mieux encore, il a annoncé un accord pour « aider le gouvernement chinois à avoir une présence online ». On n'en sait pas plus. Pour le peu qu'on puisse deviner, cela pourrait être la signature d'un accord pour imprimer le manuel d'Explorer en chinois, le transport en masse de 2 000 camarades pour un stage de HTML à Redmond ou encore le rachat de Hong-Kong par la firme. Sait-on jamais...

VENDS CONQUEST **EARTH &** WARCRAFT II

k, ça n'a trop rien à voir avec le jeu en réseau, mais c'est tout de même online. Voici, pour le printemps, les grandes mises à prix de Yahoo où vous pouvez vendre ou acheter tout ce qui a un rapport avec les jeux vidéo, software ou hardware. Au programme, de la 3Dfx 1, du Heroes of Might and Magic et des choses plus rares parmi lesquelles on retiendra le « monopoly Harley Davidson édition limitée », « Lego Island », et encore d'autres trucs bien absurdes. Au http://auctions.yahoo.com/23583-category-leaf.html

ACH MANKIND

es patches, des patches, régulièrement des patches. Des patches pour tout : pour les Allemands (non, rassurez-vous, eux non plus ils

n'ont pas un vrai manuel, ce serait un comble), pour de nouvelles explosions, de nouvelles cartes. (planétaire et galactique), un relookage de l'interface par



L'AVENTURE **DES I-WOKS**

Ous avez tous dû downloader, comme des fous, la nouvelle bande annonce de la menace fantôme, encore nommée l'épisode I, encore nommée la bataille des lapins et des robots qui bougent tous pareil. Vous ne l'avez sans doute



pas remarqué (en fait, si, sûrement, mais on va faire comme si vous étiez bête), mais elle n'est téléchargeable qu'en format Quicktime, donc une technologie Apple. Le directeur du marketing de LucasFilm se défend d'un quelconque complot, en déclarant que « George Lucas a ses propres standards de qualité ». Ben ouais, le THX, c'est un standard de qualité; Quicktime, moins. Le gars renchérit, en affirmant que la plupart des gens qui avaient downloadé la dernière bande annonce, étaient pleinement satisfaits de ce format. Mouais. Décidément, comme à l'époque des Ewocs, Lucas se fait le défenseur des causes perdues et des petits peuples opprimés. <<Logo © Apple>>.

EVERCONS

aissance d'un nouveau site à la con consacré au PK killing. Cette fois, il s'agit d'Everquest. Le simple fait que ce jeu touche enfin les rayonnages des magasins suffit à les réjouir. Au programme, mille et une recettes pour tuer les joueurs, des stratégies de meurtriers, des créations de guildes et des méthodes pour se booster avant de partir à la chasse. En gros, un site de rien, mais qui vaut le détour pour se fendre la poire. Http://



petites touches, une nouvelle disposition des ressources, quelques optimisations 3D. Apparemment, les Vibes-men testent entre autres une version d'un traducteur universel implémenté dans le jeu et comptent relooker le design à terme : bah oui, depuis le temps que Mankind est en développement, les autres jeux évoluent et sont toujours plus beaux. Une petite tentative de prédiction personnelle pour le lancement officiel? Au vu des progrès réalisés depuis trois mois, et en continuant sur ce rythme, je dirai... septembre 99 ? Ça n'engage que moi, et de toute façon, nous verrons sans doute une étape importante pour le salon de l'E3.

Club-Internet: aucune discrimination de race, de religion, de fortune ou de sexe.



- 6 bonnes raisons de vous abonner à Club-Internet
- Tout l'Internet pour 77 F/mois* (illimité*)
- 10 Mo gratuits pour héberger vos pages personnelles et 5 adresses e-mail
- Une assistance technique gratuite* 7 jours sur 7
- Une vitesse de connexion plébiscitée par tous les bancs d'essai
- Le savoir-faire technologique de Matra et l'expérience éditoriale de Hachette
- Choisissez votre navigateur : Netscape Communicator™ ou Microsoft Internet Explorer 4™**

Rejoignez-nous maintenant et bénéficiez d'un kit de connexion et d'un mois d'abonnement gratuits*.



pasnet

Elvis vs Mr T.

r. T. n'a rien invente niveau design. D'ailleurs, il n'a rien inventé du tout. C'est Elvis Presley, qui, pour la première fois, a osè porter un ceinturon en or, des chaînes et une banane. D'ailleurs la ressemblance va plus loin, certaines personnes de son entourage affirment qu'Elvis se faisait appeler Baracuda dans le



privé, qu'il avait la nausée dans les avions, qu'il s'était toujours senti l'âme d'un noir, et qu'il se voyait bien mourir d'un cancer. http://members.tripod.com/-Crazy_ Canuck/jumpsuit.html

L'événement le plus important depuis que nomme a ma**rc**hè

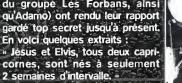
our une certaine catégo-rie d'Américains, l'évènement le plus marquant de ces quarante dernières années est certainement la rencontre d'Elvis



certainement la rencontre dElvis
Presley avec le président
Richard Nixon. On sait bien
peu de chose sur ce que ces deux derniers ont pu
se dire. Ont-ils causé politique, ont-ils fait une jamm
session (Nixon était connu pour être un excellent
joueur de bouzouki) ou un simple échange de K7
audio ? Qui pourrait le dire ? Peut-être cette page
vraiment étrange qui recense 115 chansons sur le
King et le Crook. Au http://www.wbaifree.org/allphyedur/elvissions.htm. mkedup/elvissongs.htm

Elvis VS Jésus

'est désormais officiel, Jésus et Elvis ne sont qu'une seule et même personne. Les spéciaistes de mondé entier (Dick Rivers, Eddy Mitchel, Billy, Tony, le leader du groupe Les Forbans, ainsi qu'Adamo) ont rendu leur rapport gardé top secret jusqu'à présent. En volci quelques extraits:



Jesus a marche sur l'eau, tandis qu'Elvis, lui, surfait dans Blue Hawaii des studios Paramount. »



Une page entière cansacrée aux plus mauvais films réalisés à ce jaur. Des images et des extraits sant à télècharger http://www.badmavies.arg/



LE MANEGE ENCHANTÉ DES BALDURIENS

I est un endroit presque inconnu du monde, où les gens, deux fois paumés dans Baldur's Gate et dans les aides anglo-saxonnes fleurissant sur le Net, se retrouvent. Le site de la French Tavern émet une douce lumière, guidant nos héros égarés vers des contrées françaises plus hospitalières. Presque aussi complet que le site officiel de Baldur (qui lui se trouve à http://www.bgchronicles.com), il accueille ainsi gentiment les désespérés que nous sommes, nous, ignares du langage d'Outre-Manche. Il possède même une carte complète de la ville de Baldur. Sans doute un cœur joystickien bat dans sa poitrine. Vous le trouverez à http://www.multimania.com/bgf/

STRATEGE N'EST PAS QUI VEUT

artorn est un jeu de stratégie temps réel utilisant un moteur graphique entièrement 3D. Vous vous souvenez de Wargasm, le super jeu de stratégie d'Infogrames qui avait un mode multijoueur de chiottes? Et bien Wartorn reprend Wargasm, mais en développant uniquement sur le mode online. A priori, des arènes seront mises en place pour que des équipes de joueurs puissent s'entretuer par armées interposées. Une seule règle sera à respecter : toutes les armes et les unités devront provenir du XX^e siècle. Si



DU FEU DANS LES MOTEURS

magic Online sort tranquillement, au fur et à mesure, ses jeux en les proposant gratuitement en bêta-test aux joueurs. Après Raiders Wars, voici Shoc Force qui débarque en nous promettant des montées d'adrénalines vertigineuses. Qu'elles le soient, c'est probable : avec des arènes où se massacrent jusqu'à 64 participants conduisant des tanks sur coussin d'air, il serait étonnant que vous restiez zen. Il suffit de vous connecter à http://www.imagiconline.com/games/shockforce/ pour récupérer le soft.



le jeu ne souffre pas de lag, on devrait avoir un produit de première force. Le bêta-test gratuit vous permettra de vous faire une bonne idée des qualités du produit. Le jeu se télécharge sur le site http://www.wartorn.com

INFINITE WORLD JETÉ PAR INTERPLAY



es créateurs de Infinite World, VB Designs, ont annoncé dernièrement que Mr Interplay ne distribuera plus son produit. Apparemment, les studios Black Isle ne souhaitent plus éditer un jeu de rôle 3D en vue subjective. Auraient-ils peur de la concurrence ? Sûr que I.W. n'a pas le look d'un Everquest. Mais depuis que le jeu est en bêta-test, les joueurs n'ont pas manqué. D'après Davis Allen, le CEO de l'équipe de VB Designs, il est de l'intérêt des deux sociétés de se séparer. Dans tous les cas, rien ne change pour I.W.: son développement se poursuit avec l'arrivée d'un nouveau patch, toujours à télécharger sur leur site http://www.vbdesigns.com/infiniteworlds/ dans les prochains jours.

UNE RÉUNION **ENTRE GENS BIEN CODANTS**

ette année encore, l'Ukonx Party se dérou-lera à Vesoul (70). Elle aura lieu les 9,10 et 11 avril 1999 en non-stop. L'Ukonx Party est une coding party. Alors, si vous êtes un Demo-Maker, ou tout simplement un gars aimant bien trafiquer sa bécane pour faire de la musique ou se curer le nez avec, n'hésitez pas à y aller. Vous y retrouverez des congénères qui, comme vous, utilisent leur PC pour des choses qu'on ose à peine imaginer. Pour tout renseignement, vous pouvez mailer à

TERROR QUAKE

Les mods pour Quake 2 se

suivent, toujours plus fouillés.

Bonne surprise, la mode est

à Half-life et Team Fortres

Dommage que les français

ne soient pas plus présents...

BOB ARCTOR



Quelques-uns d'entre vous nous ont écrit pour nous parler de Terror Quake, une modification de Quake assez prestigieuse, dans la grande lignée du jeu en équipe et d'action Quake II, premier mod. C'est un mod « réaliste » (traduire par : « Où l'on se fait tuer d'une seule balle »), et les petits génies ont mis au point de nouveaux scénarios d'une grande surpuissance. Terror Quake, sacré « Mod of the week » par Planet Quake, est au moins aussi bon que Action Quake. Il en reprend d'ailleurs nombre d'idées. mais en apporte aussi une flopée de nouvelles. Ainsi, il faudra se baisser pour ramasser un objet ou une arme, ou pour tirer au fusil à lunette. Une balle bien placée (cf : dans la tête) suffit à tuer quelqu'un d'un seul coup. Les blessés perdent leur sang et il doivent se faire des bandages. Dans l'armurerie, il y a de tout en grande quantité : des pains de C4, que vous pouvez placer sur les murs avant de les faire détonner par radio, des mines à déposer soi-même, des intensificateurs de lumière, des visées laser, et j'en passe (beaucoup). En gros, ça pourrait s'annoncer comme le pendant d'Half-Life pour Quake, si ce n'est que les protagonistes s'affrontant représentent des terroristes et des policiers

dont les skins sont fournies. D'ailleurs, ces dernières changent d'apparence pour montrer les blessures, ce qui est rigolo et qui attire encore plus de balles. Comble du luxe, il existe un onglet pour game spy, qui ne va pas manquer de voir des serveurs fleurir sur ce mod. Le tout est downloadable au http://terror.teiefragged.com/ d'où sont d'ailleurs tirées les images du jeu.





QOUAKE FRANÇAIS

I n'y o que très peu de mods français. En fait, c'est une taurnure de style, car je n'en cannais pas. Paurtont, un lecteur naus a envayé l'odresse du Bad Mad Clan, qui semble bien sympathique. Au pragramme : des nouvelles skins, de nouvelles armes

(l'hyper-roil gun, qui tire plus vite que son ombre, et le missile auta-guidé), oinsi que de nouvelles runes. La chase ne demonde bien sûr qu'ò s'améliarer. Taus les fichiers sant au http://www.ironce.com/biar-zeus/BCM/index.htm et les renseignements ou sfc@warlockoreo.org. Les imoges sont tirées du site.









DANS LE MONDE DE LA SIMULATION DE VOL CIVIL, IL SEMBLE QU'UNE NOUVELLE DONNE SOIT APPARUE. TOUT D'ABORD. L'AN PASSÉ, NOUS AVIONS EU LA GRANDE SURPRISE DE VOIR APPARAÎTRE FLIGHT UNLIMITED II, QUI ROMPAIT AVEC SES TRADITIONS LOURDINGUES D'AÉROMODÉLISMES, POUR DONNER DANS LA SIMULATION PURE ET DURE, PUIS PRO PILOT (QUI NOUS REVIENT CE MOIS-CI DANS UNE NOUVELLE VERSION). ANNONCÉ COMME LE CHALLENGER, IL S'EST LAMENTABLEMENT CRASHÉ, LE BEC DANS LA MARE AUX BUGS. ENFIN, LE PETIT DERNIER, FLY!, DE TERMINAL REALITY, POURRAIT BIEN REMPORTER LA COUPE, DU MOINS JUSQU'À L'ARRIVÉE DE FU3 ET DE FLIGHT SIM 2000.









GENRE ÉDITEUR SORTIE PRÉVUE MAI 99

SIMULATION DE VOL TAKE 2 INTERACTIVE DÉVELOPPEUR TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS

À la question " qu'est-ce qui différencie Fly! de ses autres concurrents ? ", il existe une bonne dizaine de réponses. Voici la première venant à l'esprit de ceux qui l'on vu : " Les tableaux de bord! " Ils sont tout simplement magnifiques. Ce ne sont pas des cabines de pilotage virtuelles, contrairement à ce que l'on avait dit, mais plutôt un grand cockpit scrollant dans toutes les directions et faisant deux fois et demi la taille de l'écran. À cette vue " principale " viennent s'ajouter un panneau bas où l'on peut voir la ou les roulettes de trim (compensateurs sur l'axe de lacet ou de tangage), ainsi que les manettes de gaz et les commandes du fuel. En sus, sur certains appareils (je pense surtout au Navajo Chieftain), il existe des panneaux électriques situés des deux côtés de la tablette des gaz ainsi qu'un plan supérieur. À la question du profane, je réponds " oui l " : tout est recouvert de boutons, leviers et autres switchs, tout est fonctionnel ou presque. En effet, dans la bêta version, le panneau électrique et les coupes des circuits du Navajo étaient inactifs. Maintenant, il reste à savoir ce que l'on peut bien faire de tout cela. Plus qu'un remplissage de type " poudre aux yeux ", Terminal Reality vient de nous mettre sous le nez, ni vu ni connu, la première simulation de vol sur ordinateur pouvant servir à l'instruction du pilote débutant. Ainsi, il est désormais possible de suivre une check-





▲ Des palonniers aux réservoirs, tout y est et fonctionne

Des paysages qui varient du bon au somptueux.







list (hors prévol extérieur) dans son ensemble, d'observer le nombre de tours moteurs diminuer (lorsqu'on met les magnètos sur un, deux, et un plus deux), ainsi que les essais moteurs, freins à main mis, avant de s'aligner pour le décollage. En bref, c'est un nouveau monde à découvrir pour ceux qui mangent régulièrement de la soupe made in Microsoft (même si elle est fameuse). Comme dit à l'avenant, le tableau de bord n'est pas à proprement parier virtuel. Bien entendu, il existe des vues intermédiaires, mais, sur celles-ci, les instruments et les gouvernes que l'on peut apercevoir sont fixes et immobiles. À vrai dire, ce n'est pas très gênant. Au niveau de la conformité, le réalisme semble être au rendez-vous. J'ignore les spécifications exactes des appareils aperçus, mais, bon dieu, que c'est impressionnant l Le domaine de vol de Fly! fera figure de modèle, pour ceux qui auront le bonheur d'y goûter : les décrochages, vrilles et autres incidents de vol apparaîtront à la moindre faute grave et seront sanctionnés par un crash (mou) si on ne réagit pas dans l'instant. Les taux de montées semblent fort corrects et le pilote (le vrai de vrai) y retrouve ses marques, comme placer le capot moteur sur l'horizon lors du décollage afin de caler une montée " visuelle " en sus de l'indicateur de vitesse verticale.

Pour ce qui est des instruments, tout semble conforme. À l'allu-

Le tableau de nord - s'abaisse " a volonte, pour faciliter la vision. A

LES AVIONS

Le choix des ovions des développeurs de Fly! rejoint la tendance octuelle, qui cansiste à ne surtout pos mettre d'avions de ligne. Cette fais-ci, la raison invaquée est la trap grande complexité des systèmes de bord d'un de ces monstres valonts. L'excuse tient la route, au vu du niveau de simulation des autres cockpits. Les oppareils présents dons le jeu sont pourtant assez variés et semblent être aptes à danner au jaueur des sensations de vol différentes. Les omateurs de vol "mayen courrier" pourront s'essayer avec le Citation X. Dans lo bêta versian, nous n'avons pu voler qu'ò bard du Cessna 172, du Piper Molibu Miroge (ovec un tableau de bord nan fanctionnel), ainsi que le Navajo Chieftain dans toute sa splendeur. Aux derniètes nouvelles, le chaix des avions pourrait ne pas être définitif. Affaire à suivre.



PIPER MALIBU MIRAGE

Yune portée de 1 400 miles noutiques, avec un plafond max mai de 25 000 pieds, le Mirage est un monomaieur trarépandu aux Elais-Unis, il a une vitesse de décractioge assez faible, qui avaisine les 55 km/h, tous valeis sortis. C'est l'un des appareils à train rentrant les moins chers



BEECHCRAFT KING AIR 200

Doté de 2 turbopropulseurs houtes performances, le King Al 200 peut accueillir 9 passagers dans un intérieur aménagé à l'image d'un avion d'affaire. Le King Air 200 est un ovion trépandu et fait office de maître étalen contre qui se mesurer tous les autres constructeurs de bimoteurs, tont au niveau de performances que du caût. Le K200 a une vitesse de croisièr de 305 mah et peut parcourir une distonce de 1 500 miles



CESSNA 172R SKYHAWK

Le Skyhawk, dans sa taute dernière version, est certainement le meilleur avian d'apprentissage, avec le Robin Dr 400. Très facile à faire volet, le Skyhawk est conciliant avec le pilot en herbe, et ce dépuis 25 ans. L'équipement IFR de type Bendix/King est, lui aussi, au grand complet. Les 35 000 oppareils de ce type volant actuellement dans les cieux sont une prenye irréfutable de su juidité.



PIPER NAVAJO CHIEFTAIN

Autre bimoteur de renom, le Piper Navojo Chieftain a une capa cité de 6 à 8 passagers et évolue à une vitesse de croisière de 220 mph. Le Piper Navojo est certainement le bimoteur qui est doté du meilleur rapport performances/prix avec le Beech Baron. Molgré une puissance standord, il est doté d'un domaine de vol étendu pour ce type d'appareil.



CESSNA CITATION X

Ce bi-réacteur d'allaires est un concurrent redoutable les avions du père Lear (dont fait partie le Learjet 45 de flight imulator) qui peuplent les creux d'Amérique depuis plus d'années que j'ai de doigis pour les compter. Le Chatian X à une ilesse de croisière avoisinant Mach 0,92, mokaré une conson mation minime pour un appareil de cype. Le Chatian X as doté, en standard, d'une ovionique complete induant un GPS une moving men et gaines adés à la paviorition.

mage, on a même droit à une initialisation du GPS en bonne et due forme, ainsi qu'au démarrage des pompes à vide. Un must! Seule la présence de GPS (instrument non installé en standard dans l'aviation) me semble louche, puisqu'on le trouve sur tous les appareils du jeu. Enfin, on ne va pas se plaindre de disposer d'une aussi précieuse aide à la navigation. Je pense que beaucoup seront tout de même découragés par l'apprentissage (pourtant passionnant) du vol en IFR, avec ses balises non directionnelles, ses vors, ses radiales et ses calculs de plans de vol avec vent transversal.

Avant le vol, on peut paramètrer une multitude de détails. Les plus remarquables seront le nombre de voyageurs (s'il y a lieu), leur position assise dans l'appareil, ainsi que les réglages des réservoirs de carburant. Tout a son importance car le pro-





San Francisco, un rien bip mappé.





CROISSANCE

Au tour deout, terrimai Réamy avait annonce une grande facilité, tant dans la création des appareils que des scènes. Paurtant, aux dernières nauvelles, il semblerait qu'en raison de la complexité de simulation des systèmes de bards, la fabrication des appareils par des " amateurs " passerait du mode " difficile " à " quasi impossible ". Tautefois, rien de changé paur la fabrication et l'élabaration de scénarias qui demeurent toujours au programme. Reste à vair si une bidauille permettant de développer ce damaine sera livrée avec le jeu.

gramme détermine le poids de l'appareil au décollage et l'emplacement de son centre de gravité.

■ Scènes détaillées

Pour ce qui est des paysages, Fly! emprunte ses qualités inhérentes aux deux mondes dont les extrêmes sont constitués de Flight Simulator (extrêmement moche et vaste) et Flight Unlimited II (extrêmement beau mais lilliputien). En effet, ici, seules 5 zones situées aux États-Unis seront nanties d'un niveau de détail très élevé (d'une prévision de l'ordre de 5 à 25 mètres). Élaborées à partir d'images de satellites type Landsat, ces zones sont les suivantes : New-York, Los Angeles, San Francisco, Dallas/Fortworth et Chicago. Bien entendu, ces régions seront agrémentées de détails propres aux règles de vol à vue, comme des buildings, des ponts et autres fioritures de types touristiques, tels la statue de la Liberté et Alcatraz. Malheureusement, entre ces emplacements et le reste du monde, on ne trouvera que des élévations fidèles aux relevés topographiques, mais recouvertes de textures génériques. Les principaux aéroports mondiaux seront pourtant conformes dans leurs caractéristiques, tant dans leurs emplacements que dans l'organisation des pistes et taxiways. Espérons que de nouvelles scènes viendront vite combler tous ces vides. Fly! donne la possibilité au pilote virtuel





▲ Le cockpit d'un bimoteur (ici le Navajo) quelque peu complexe.



d'établir un plan de vol assez précis entre deux aéroports assortis de waypoints. Pour ce faire, on dispose d'une base de données mondiale d'aéroports, classès par régions, états ou noms. De plus, au cours du vol, on pourra afficher une carte de type moving map montrant la position de l'avion du dessus, entouré des valises, aéroports, etc. Le trafic aérien est géré, mais a parfois planté lamentablement. Attendons donc le test pour en savoir plus.

Effets atmosphériques

Il n'a pas été possible de faire fonctionner la pluie sans plantage, avec le jeu que nous avons reçu. Sachez toutefois qu'en plus de cette dernière, les précipitations neigeuses sont gérées. Les autres effets atmosphériques, telles que les couches nuageuses et venteuses, sont paramétrables de A à Z. D'ailleurs, pour peu que vous soyez connecté à Internet, Fly! se chargera de récupérer la météo locale en temps réel afin de vous trouver sous la même flotte que dans la vraie vie. Le graphisme est de toute beauté, avec un rien de pixels en plus que dans FU2 : les effets, tels que reflets et lens flare, passent admirablement bien. Quant aux résolutions, elles varient de 640*480 aux plus grandes, pour les possesseurs de cartes AGP. Pour exemple, la bêta tournait fort bien en 800*600 sur un Pll 300.

■ Le mot de la fin

En conclusion, Flyl a tout d'un champion. D'ores et déjà, il semble rejoindre Flight Unlimited II dans le peloton de tête des meilleures simulations de vol. Ses possibilités infinies et son réalisme lui promettent un avenir radieux pour peu que les concepteurs daignent lâcher, dans la nature, des outils de développement permettant aux amateurs d'agrandir tout ça, comme Flight Simulator en son temps.

Bob Arctor

VOTRE JOYSTEEL POSSIBLEJ



BULLETIN DABONNEMENT

Bulletin d retourner accompagné de votre réglement lous envaloppe affancible à

je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour 259 F seulement au lieu de 418 F, soit 159 F d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

■ Mandat-lettre

Carte bancaire n°:

Date d'expiration : LLL LLL

Nom:.....Prénom:....

Code postal: LLLL Ville:

Date de naissance: LLL LLL 19 LLL

Ordinateur:

Signature obligatoire:

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N°S) : 2 100 FB au lieu de 1570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Taits étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.
Le droil d'accès et de rectification des données concemant les abonnées peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit,
les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST302

ARGH, ENCORE RATÉ! ALLEZ, CRAQUEZ PAS: ON L'AVAIT ANNONCÉ POUR AVRIL UN PEU IMPRUDEMMENT, IL NE SORTIRA FINALEMENT QU'EN MAI. HUM, DISONS MI-MAI, HEIN, POUR ÊTRE SÛRS. DITES, PENDANT QUE JE VOUS TIENS: À VOTRE AVIS. 8 ARCHERS ET 12 HALLEBARDIERS. C'EST SUFFISANT CONTRE UNE HORDE DE SQUELETTES ?



Heroes of Might & Magic III



GENRE ÉDITEUR DÉVELOPPEUR SORTIE PRÉVUE MAI 99

MACHINE PC CD-ROM STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR 3DO NEW WORLD COMPUTING

" Mais, mais... Ils ont tout changé le graphisme! ". Croyez-le si vous voulez, mais cette exclamation d'un fan de la série des Heroes of M&M était pleine de chagrin. Ah oui, ils sont comme ça, les fans de ce jeu : vous aurez beau leur dire que, quand même, le graphisme était un peu kitch, et que le 640*480, vraiment, c'était dépassé, eh bien non, eux, ils préféraient comme c'était avant. Et là d'ailleurs, c'est bien trop petit en 800*600. Essayez pour voir de dire à lansolo, d'un ton réjoui, que les développeurs ont enfin réduit les sprites énormes qu'il y avait dans HMM 2... Il vous répondra qu'il préférait ceux du premier de la série, où ils étaient encore plus gros. Non, décidément, on ne peut pas discuter avec ces gens-là. Ou alors, en armure.

lansolo: " Ouais, à propos, juste un truc : je suis gentil, je te laisse faire la bêta-version, mais tu racontes pas tout, hein, qu'il me reste des trucs à dire pour le test.

Ouamself: - Mmmm, voui, voui. '



Vous aurez le choix entre trois campagnes au départ : la même histoire, vue du point de vue des bons, des mauvais ou des neutres, un peu mercenaires et profiteurs sur les bords.



C'est quand même plus joli, na! 26

Chacun son blocage. Moi, le mien n'intervient pas avant le 1024*768 : le 800*600 en 65 000 couleurs, je trouve ça magnifique. Outre la finesse accrue, les graphistes ont pris le parti de l'homogénéité dans le rendu : les différents bâtiments, emplacements, lieux spéciaux, objets, etc., se fondent plus dans le décor, au risque de dérouter le vétéran qui voudrait retrouver ses mines les yeux fermés. Non, non, non, pas d'affolement : inutile de ressortir vos disquettes de Heroes premier du nom. On s'y fait très vite.

C'est la même chose dans les châteaux et c'est un vrai plaisir de découvrir que tous les bâtiments ont change, y compris dans leur hiérarchie de construction. Bon, vous l'aurez compris, ça change, certes, mais ce n'est pas la révolution : on reste sur le principe d'un jeu en 2D, même pas isométrique ni rien, assez chichement animé.

lansolo: "C'est malin, t'as tout raconté sur le graphisme. Ouamself: - Ah? Flûte, comme dirait Fishbone. Mais faut bien que je parle de quelque chose...

lansolo : - T'as qu'à expliquer le jeu à ceux qui connaissent pas, comme ça j'aurai plus à le refaire. "

■ À l'ancienne

Bon, laissez-moi juste expliquer en deux phrases ce dont il s'agit aux nouveaux arrivants: Heroes Of Might & Magic III est un jeu de stratégie au tour par tour. En fait, c'est même le meilleur dans le genre (bon, il y en a qui préfèrent Warlords, mais c'est une secte encore plus bizarre). Les armées sont emmenées par des héros qui progressent en expérience et qui accumulent les objets magiques, et la magie joue un rôle important. Pas de troidé de partout, pas d'effets spectaculaires, juste un graphisme très original et une ambiance sonore discrète et excellente (les nouvelles musiques que j'ai entendues sont toutes fantastiques). Et, bien sûr, le plaisir d'entraîner des armées faites de créatures fantastiques (griffons, morts-vivants, fées, gobelins,



▲ La magie est désormais organisée suivant les quatre éléments (air, eau, terre et feu) : les héros se spécialiseront dans un ou plusieurs d'entre eux.



▲ Un tableau en bas à gauche récapitule le nombre d'unités disponibles chaque semaine

dragons et j'en passe plein).

Kika: "En fé, y a de nouvelles créatures je crois, nan? Ouamself: - Oui, oui, plein, mais lansolo veut pas que j'en dise trop avant le test. lansolo? T'es passe où? lansolo: - Je sais pas trop, près du système Dagobah je

lansolo: - Je sais pas trop, près du système Dagobah je crois, mais j'ai deux Tie-Fighters au cul, alors j'ai pas trop le temps de regarder la carte ".

Tactiquement parlant

Une des principales innovations vient de la taille (agrandie) des cartes où se déroulent les affrontements inter-armées. Désormais, non seulement la plupart des volants ne peuvent pas les traverser d'un bout à l'autre en un seul tour, mais celles de vos unités qui attaquent à distance verront leurs dommages réduits si les cibles sont trop éloignées. Comme le maximum de troupes différentes dans chaque armée est passé de 5 à 7, les possibilités de déplacements tactiques et de combinaisons subtiles sont plus élevées. Et c'est sans compter les nouveaux arrivants sur le champ de bataille : les balistes (qui ont un pourcentage de chances de faire double dommage), les tentes de premiers soins (qui soignent vos créatures en plein combat) et les chariots de munitions (qui évitent d'embêtantes pénuries de projectiles). Il y a de quoi faire, n'en doutez pas.

Ouamself: " Ça va lå, lansolo?

lansolo: - Aaaaah, oui et non, 'tend voir... Ruuuntudju, j'ai eu le dernier Tie, mais il me reste une saloperie de frégate... Viens petite, allez viens... "

■ Tunnels et griffons

Autre innovation intéressante, la présence d'un niveau souterrain, parallèle au premier. Je m'explique : sur la carte normale (c'est-à-dire en surface), en plus des téléporteurs, vous pourrez trouver des entrées de tunnels vous emmenant sur une toute autre carte, celle du monde souterrain. On peut ainsi traverser la carte entière par en dessous et surgir à l'improviste, sans cravate ni invitation, au beau milieu des chasses gardées adverses. À moins bien sûr que vous ne croisiez dans le niveau inférieur quelqu'un qui a eu la même idée que vous. Si graphiquement, l'aspect des niveaux inférieurs n'est pas très réussi, l'apport stratégique est très intéressant. lansolo : "Rhaaa, mais qu'est-ce t'as fait, malheureux! Arrête ça immédiatement, tu es en train de tout dire.

Ouamself: - Oui, oui, tout ce que tu veux, mais lâche ce Force feedback, tu vas blesser quelqu'un. "

Ivan Le Fou



▲ Le truc à gauché, c'est une baliste : avec la compétence appropriée, votre héros pourra faire double-dommage assez facilement.



▲ Une petite embuscade, ça vous dirait? Ce sont des cyclopes, ils ont les crocs, et des pierres super lourdes pour vos gueules.



Il n'y a plus de puits, c'est sur cet ècran que vous saurez ce qu'il reste à acheter dans vos villes.

GAGNEZ DES JEUX CIVILIZATION: CALL TO POWER





ACTIVISION®

4 1 PC



PII 400, ATI RAGE 128 FURY DVD-ROM 6X ATAPI 96 MO DE RAM LOGICIEL DVD PLAVER ATI CD DD 10.2 GO ULTRA DMA/66...

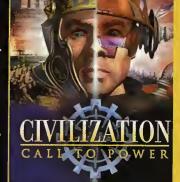


CONCOURS



CIVILIZATION

CALL TO POWER



3615 JOYSTICK

COURSE DE VOITURES
PC CD-ROM
ÉDITEUR MAGNETIC FIELDS
DÉVELOPPEUR EUROPRESS
SORTIE PRÉVUE MAI 99



ROIIY 99





▲ On commence à deviner ce que donneront les déformations, avec le pare-choc qui se barre.





k, j'ai pas dormi cette nuit, j'ai la crève,

de l'habitacle, les disques de frein derrière les roues, le moteur sous le capot, la rampe de phares à l'avant, les essuie-glaces, ou encore la roue de secours située à l'arrière. Mais ça, on avait déjà pu le constater lors de notre visite dans les locaux de gallois de Magnetic Fields





 ${\color{red} \blacktriangle}$ Votre œil de lynx remarquera le reflet du décor dans la flaque d'eau.

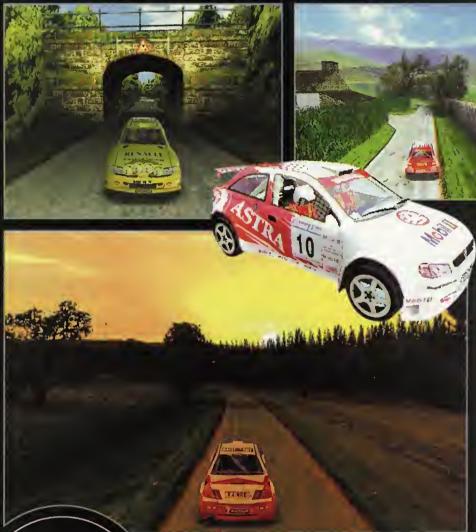
Ça sent toujours le hit

Première bonne surprise de cette version, les effets météo et d'éclairage sont maintenant implémentés. La pluie, la neige, le brouillard et la nuit sont tout simplement à tomber de beauté et de réalisme. La sensation d'immersion est bluffante, notamment en vue interne (seconde bonne surprise de la version), où l'effet des gouttes et des flocons sur le parebrise est extrêmement bien réalisé. De même, l'éclairage de la route lors des courses de nuit laisse rêveur, surtout que la destruction éventuelle des phares influe sur ce dernier. Par contre, les effets météo ont quelque peu affecté le framerate: on restera attentif sur ce point au moment du test. Il a également été impossible de pouvoir juger sereinement de la sensation de pilotage, car le moteur physique n'était pas vraiment « optimisé ». En fait, c'était tout simplement port'nawak : la voiture était totalement inconduisible, ce qui m'oblige à garder un poil de retenue quant à ce que vaudra définitivement le jeu sur ce point. Mais Nom de Dieu, si le pilotage ne s'avère pas au niveau du reste de la simulation, ca serait un coup à vous dégoûter des jeux vidéo. Le gâchis du siècle, on pourrait même dire. Mais restons optimistes, car les p'tits gars de Magnetics Fields ne sont pas des débutants en la matière, et il y a toutes les raisons de croire au futur statut de hit de Rally 99. Bon, comme je n'ai malheureusement pas grand-chose de plus à vous dire (en raison du caractère peu avancé de cette version, principalement au niveau du gameplay, et dans une moindre mesure du point de vue technique), je vais vous laisser regarder les tofs et rêver au jour où vous installerez le jeu sur votre disque dur.









Un coucher de soleil qui assure. ▲
Bon, si vous arrivez à voir quelque chose, vous devinerez une vue interne de grande classe. ▼



Pas mal, le coup des rayons du soleil qui passent à travers les arbres !





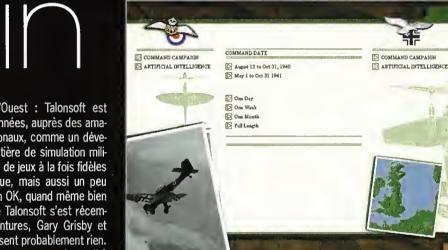
STRATÉGIE WARGAME PC CD-ROM **ÉDITEUR TAKE 2** DÉVELOPPEUR TALONSOFT **SORTIE PRÉVUE MAI 99**



Planification d'un raid aérien.

301110 Air Superiority Industry Damage of Britain

ront de l'Est, front de l'Ouest : Talonsoft est



Attacker Losses

Defender Losses

qu'une seule représentera déjà un bel exploit.

Il n'y aura pas un grand nombre de campagnes. Mais en finir ne serait-ce

Tum/End 1/79

reconnu depuis quelques années, auprès des amateurs de wargames hexagonaux, comme un développeur qui compte en matière de simulation militaire sur PC. Des créateurs de jeux à la fois fidèles d'un point de vue historique, mais aussi un peu moins chiants qu'à l'accoutumée. Bon OK, quand même bien chiant pour le néophyte. L'équipe de Talonsoft s'est rècemment enrichie de deux grosses pointures, Gary Grisby et Keith Brors dont les noms ne vous disent probablement rien. Ces deux godelureaux peaufinent des wargames de qualité depuis une quinzaine d'années et notamment la série des



▲ Informations sur les sites industriels britanniques.

Steel Panthers. Ce qui n'est pas rien, ach!

Battle of Britain se propose de nous faire revivre les raids menės par les Allemands contre la Grande Bretagne pendant la Seconde Guerre mondiale. Les schleus en ont fini avec la France qui est désormais mise sous coupe réglée. Les troupes d'Hitler lorgnent maintenant sur les blanches falaises de Douvres. Un seul village résiste encore à l'envahisseur, euh non, un seul obstacle demeure sur le chemin des boches : la célèbre Royal Air Force Britannique.

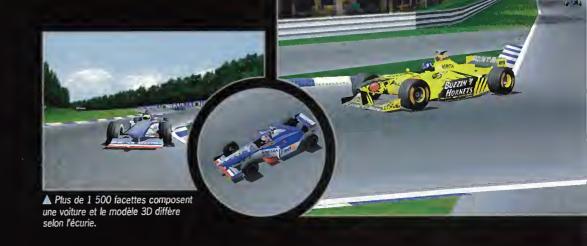
Dans Battle of Britain, vous pourrez choisir de diriger l'un ou l'autre des deux camps. Vous pourrez vous morpher en Général Sir Hugh « Stuffy » Downing à la tête de la RAF ou, plus malicieusement, incarner Hermann Goering « gentil» organisateur à la Luftwaffe de quelques bombardements d'usines et aérodromes angliches. On retrouvera avec plaisir la spécificité des produits Talonsoft, à savoir une résolution des combats mêlant les actions en temps réel (tirs d'opportunité) et le tour par tour plus traditionnel. Battle Britain devrait aussi briller par sa véracité historique. Tous les bombardiers, chasseurs et appareils de reconnaissance ayant volé à l'époque auraient été inclus dans la simulation avec un souci du moindre détail. Même que 5 000 pilotes et principaux leaders pourront se retrouver au bout de votre souris. Pour ajouter plus de difficulté au gameplay, il y aura enfin des raids de bombardements nocturnes et une campagne retraçant une hypothétique offensive allemande en 1941 qui n'a jamais été exécutée.

lansolo

D STOP

Message 2 Game Option

COURSE AUTOMOBILE
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIDEO SYSTEM
DÉVELOPPEUR LANKHOR
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



Official Formula One Racing



▲ Le cockpit virtuel permet de nouvelles vues très intéressantes.



ankhor, ça vous dit quelque chose? Et Mitterrand? Je dis cela parce que Lankhor a vécu ses heures de gloire au même moment que ce président. Notez que, contrairement à ce dernier, Lankhor n'est pas mort. Leur dernier produit en est d'ailleurs la preuve vivante, si je peux m'exprimer ainsi. Official Formula One Racing est un peu au PC ce que Vroom était au ST, un jeu de formule 1 orienté arcade. Et je parle d'un vrai jeu, pas d'une simulation ratée à laquelle nous ont habitués grand nombre d'éditeurs, après la sortie du rudement chouette Monaco Grand Prix. Tout a été pensé pour vous offrir le plus grand plaisir de jeu. Le comportement des voitures est à la fois simple tout en restant un minimum réaliste. Le point d'équilibre n'est pas facile à trouver, mais il semble que les programmeurs de Lankhor y soient parvenu. Outre les circuits très bien modélisés dont on peut faire le tour en hélicoptère, l'intégration de la licence FIA et la possibilité de jouer à 12 en réseau, le produit tire sa force, non pas de l'enseignement de Yoda pour devenir chevalier Jedi, mais de la puissance de son moteur 3D. Sur un Pentium 450, ça tourne en 1024x768 à 37 i/s sans accélération 3D. Sur un Pentium 133, en 17 i/s en 640x480 en enlevant une ligne sur deux. Admirable non? Il tourne aussi en Direct3D ou en Glide, cela coule de source. Le cockpit est représenté en vectoriel ce qui permet quelques extra comme les vues interactives intérieures. Le pilote (vous) tourne légèrement la tête vers l'intérieur du virage, comme dans la réalité, en somme. En vue extérieure, on dispose d'une bonne dizaine de caméras et le joueur peut définir sa propre vue, et hop, rien que ça. Pendant la course, le produit vous propose même d'afficher une petite fenêtre télé vous montrant un événement s'étant produit sur la piste. Géniale comme idée. De même, le ralenti peut enregistrer la totalité de la course et le joueur peut reprendre sa partie à n'importe quel moment de celui-ci. Bref, il y a plein de choses à dire et le test s'annonce riche. Ça sort fin avril et ça sera distribué par Eidos.

Lord Casque Noir



On peut même apercevoir le reflet de la piste sur le casque du pilote. ▼





STRATÉGIE TEMPS RÉEL PC CD-ROM ÉDITEUR JANE'S COMBAT SIMULATIONS DÉVELOPPEUR SONALYST SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



Des porte-avions virtuels dignes de leurs alter ego.



Fleet Com

onalyst s'est fait connaître des amateurs de jeux militaires grâce à 688l Hunter Killer, première simulation réaliste de sous-marins contemporains (ici un Improved Los Angeles). La chose était plutôt facile pour eux : chaperonnés par Jane's, éditeur de jeux (mais aussi d'encyclopédies des armées depuis une centaine d'années) et accessoirement concepteur, dans la vraïe vie, des systèmes de sonars du sous-marin en question, ces gars-là n'avaient plus qu'à se tourner les pouces ou presque. Cette fois-ci, ils jouent la carte de la troisième dimension en gros et en grand pour le plaisir des amateurs de ce genre de jeux (nous sommes 65).

Dans l'univers des jeux de stratégie, situé entre le monde napoléonien et la guerre civile américaine, existe une frontière très floue sur laquelle naviguent des simulations de stratégies navales. Ne nous gourons pas, elles ne sont pas aussi nombreuses que leurs coreligionnaires mais sont toutes aussi méprisées par le public. Parmi celles-ci, on retiendra quelques grands noms tels que Harpoon, AEGIS et, justement, Fleet Command. Ce dernier est le premier à tenter de simuler un conflit aéro-maritime dans sa globalité. En fait, les principes de la guerre moderne ne diffèrent pas trop de la bataille navale : le



▲ Tomcat F-14 survolant l'île de Gougnavîk (où est née la chanteuse Gnörke)



adverse, pièce maîtresse permettant à une nation de projeter une force militaire à l'autre bout du monde. Bien sûr, le tout est saupoudré de technologie militaire et seule la parfaite connaissance de ces éléments pourra mener l'amiral en herbe à la victoire. Fleet Command propose une suite de campagnes, dans différentes régions du monde, ayant toutes pour point commun de renfermer des eaux hostiles mais aussi une bonne trentaine de scénarios aux niveaux de difficulté très variés et de composition variable. Ces missions pourront donc aller de la simple patrouille côtière avec deux vedettes, à l'attaque de la troisième flotte soviétique avec un groupe aéronaval américain et son assortiment de destroyers, de frégates et de sous-marins. Ces dernières reprennent parfois des missions historiques comme celles de la guerre du Golfe, des Malouines ou imaginaires. En gros, on retrouve toute l'ambiance des romans de Tom Clancy tels que « Red Storm Rising » ou Hunt for the « Red October ». Régulièrement, vous aurez des ordres arrivant directement de l'Amirauté ainsi que des renseignements en provenance des services de l'Intelligence navale.

Pour chacune des tâches, le combat se déroulera sur plusieurs niveaux, à l'aide de cartes et de fenêtres 3D placées là, histoire de s'impliquer encore davantage dans la bataille et de visualiser ce que fait un impact de missile exocet sur





▲ Cuirassé en train de couler. Que c'est con



un cuirassé anglais (un cas école). En effet, Fleet Command nous propose de mener le conflit sur les niveaux aériens, maritimes et sous-marins. Le jeu se déroule en temps réel avec une option de vitesse variable afin de franchir trois cent miles nautiques sans devoir passer le temps en apprenant par cœur l'annuaire de Mexico. Le plus impressionnant dans Fleet Command est le grand réalisme concernant l'armement et les technologies des navires. Oulah que oui ! Ils sont très pointilleux là-dessus, les gars de Jane's. Question portée de missiles ou résistance structurelle d'un DDG quelconque (je vous bluffe bien, avec ces acronymes, non ?), ils sont incollables. Enfin, le véritable exploit réside dans le fait que toutes ces variables utilisées demeurent invisibles à nos petits yeux de béotiens. En effet, tout le jeu tourne autour de la simplicité d'emploi. Bien rarement, vous aurez à toucher le clavier, car tout se fait à l'aide des deux boutons de la souris, alors même que l'éventail des possibilités est assez imposant. Les unités se comptent par poignées de trente, allant de la navette côtière chinoise au dernier cri de notre flotte nationale : le Charles de Gaulle, Bien entendu, chacune de ces unités joue un rôle bien précis et a ses tactiques propres. À ce titre, on peut remercier les missions d'entraînement qui éclaireront la lanterne des amateurs. Après quelques heures d'entraînement, on en vient tout naturellement à utiliser des tactiques éprouvées telles que les patrouilles d'hélicoptères anti-sous-marines systématiques au devant de la route des porte-avions ou encore le harcèlement des flottes adverses à coups de missiles longue portée. Les sous-marins eux aussi devront être maîtrisés et la chose n'est pas aisée. En effet, ces derniers doivent remonter à une faible profondeur et à des moments bien précis, afin de recevoir des communications et donc des ordres. Bien entendu, vous pouvez les laisser là en permanence pour vous faciliter la tâche, mais gageons qu'une torpille les poussera bien vite à rejoindre les poissons des grandes profondeurs (nourris avec des vrais morceaux d'Alain Colas). On peut suivre chacune des unités dans une fenêtre 3D où il est possible de leur donner des ordres à l'instar de la carte stratègique. Sur cette dernière, on peut, à la manière du jeu de stratégie standard, constituer des groupes et les rappeler avec une simple touche. Tout se joue sur le principe du vu et non vu. En effet, la clef de la victoire réside aussi bien dans la discrétion, le repérage de l'ennemi



▲ Frégate entamant un virage.

▼ Vue de l'interface principale avec les cartes stratégiques.

et parfois même dans la prise de décisions lourdes de conséquence, comme tirer sur une cible non identifiée arrivant dans votre zone de tirs et s'avérant être finalement un 747 civil. Battlezone, ce jeu extraordinaire aura eu, entre autres, le très grand mérite d'introduire le principe de la 3D dans la tête vide de certains développeurs habitués à pondre des jeux sans relief et vu de dessus. L'idée de Fleet Command pourrait être celle d'un Harpoon en 3D avec une interface amicale, des ordres et des possibilités simplifiées, mais pas trop, et une ambiance réaliste car le moins qu'on puisse dire c'est que le jeu de Larry Bond laissait à désirer question graphisme avec son interface en noir et blanc. Fleet Command iouit d'une représentation des unités quasi excellente. La plupart du temps, sur un navire, tout bouge, des hélices aux antennes. Sur les porte-avions, le détail ne va pas jusqu'à voir les hommes courir sur le pont, mais les avions montent le long des ascenseurs, se positionnent sur les catapultes et atterrissent après une mission. Question graphisme, sans atteindre les sommets des jeux actuels, le soft a connu une grosse amélioration par rapport à son ancêtre. Les explosions, effets de tirs ressemblent à une version un rien plus pauvre de la guerre de F22 ADF, mais profitent de la présence d'une carte 3D. Fleet Command a tout pour être un grand jeu, en fait, a tout pour être le meilleur dans son genre. Ses possibilités réseau n'ont pas pu être aperçues mais devraient néanmoins être prometteuses. La suite le mois prochain pour le test.

Bob Arctor

Et un porte-avions coulé !, un !!



▲ Sous-marin d'attaque à faible profondeur.



PRO PILOT, À L'ANNONCE DE SA SORTIE, AVAIT ÉTÉ CONSIDÉRÉ COMME LE PREMIER CONCURRENT DE FLIGHT SIMULATOR DANS LE DOMAINE DES SIMULATIONS DE VOL CIVIL. MALHEUREUSEMENT, DÈS SA SORTIE, ON NE PUT QUE CONSTATER SON MANQUE DE RÉALISME ET D'ESTHÉTIQUE.

Sierra Pro Pilot !!





MACHINE PC CD-ROM SIMULATION DE VOL DÉVELOPPEUR DYNAMIX, ÉTATS-UNIS

L'un des principaux défauts du premier Pro Pilot était sa nonaccélération 3D, point commun des produit Sierra-Dynamix, tous coutumiers du fait. Sa lenteur d'exécution, ses modèles de vol très approximatifs, et le manque total d'esthétisme, tant dans les paysages que dans l'apparence externe des avions, en firent une belle catastrophe aérienne. Pourtant, sans se démonter, Sierra sortit des patches corrigeant des bugs par poignées de trente. Pro Pilot nous revient ce mois-ci dans sa version 99. accélérée 3D en direct, nantie d'améliorations dans tous les coins et prête à tenter de reconquerir nos cœurs (meurtris et blessės). Ainsi donc, faisons semblant, pendant quelques instants, d'oublier le premier ratage et de faire comme si on venait de recevoir une nouveauté.

A l'ouest, du nouveau

Les paysages de Pro Pilot cuvée 1999 se sont améliorés par rapport à la précèdente version du jeu. Même si en se baladant on retrouve de grandes plaines verdâtres dans les endroit les plus déserts, les scènes " photoréalistes " aux alentours des grosses agglomérations semblent bénéficier de plus de détails ou de buildings. Autre petit changement dans les scènes génériques : les paysages européens se verront agrémentés de plantations en rapport avec nos contrées, en lieu et place des champs de maïs bien yankees. Les panoramas de Pro Pilot 99 sont très intéressants du point de vue du vol VFR : en effet, la moindre élévation de plus de 100 mètres est visible sur le jeu, ainsi que des points de repère tels que des rivières ou des lacs. Tout ceci a été conçu à partir d'une base de données de 38 millions de points d'élévation (pour les États-Unis). En sus, on retrouvera une quarantaine de zones hyper-détaillées, rien que pour les États-Unis (Salt Lake City, Boston, etc.). Ce qui en fait un des jeux les plus complets dans sa version basique par rapport à ses concurrents. Dans la première mouture du jeu, la pauvreté graphique régnait en maîtresse avec une seule résolution proposée (640 * 480) et deux possibilités d'affichage (fenêtré ou non). Pis encore, la lenteur d'affichage faisait grand-peine à voir, et ce même sur des configurations honorables d'un point de vue vitesse (P200), notamment lors des changements de vue. Cette fois-ci, table rase de tout cela : certes, le graphisme reste scotché en S-VGA, mais l'accélération 3Dfx change le visage du jeu du tout au tout. En parlant du graphisme 3D, on en vient tout naturellement à aborder la question des effets atmosphériques. Un nouveau venu, le lens flare, contraste avec l'horrible rond jaune qui ten-



prend tout son interêt.

Des effets graphiques en très

LES AVIONS

Boron 5B, un King Air 200 et un Cito-tion 2. C'est tout simplement lo nouversion du Sky Hawk grond cru 7 (172R) qui est une copie orme de l'outre ovec un domoine de vol un rien plus étendu. Bien entendu, ce dernier possède son propre cockpit.

ET MON PRO PILOT 98 ?



tait maladroitement d'imiter le soleil dans le premier Pro Pilot. Mais la plus grande surprise, question beauté, vient de la représentation des nuages : ceux-ci sont tout simplement les meilleurs que l'on ait vus dans une simulation de vol. Non seulement ils sont beaux, mais ils sont d'un réalisme extrême. Dans le même esprit, les couches nuageuses et venteuses sont totalement paramétrables et permettront au pilote en herbe de comprendre la difficulté d'établir un plan de vol précis en cas de vent transversal. Le côté I.F.R. (Instrument Flight Rules, vol aux instruments), est justement celui qui est mis le plus en avant dans Pro Pilot 99. Non seulement grâce à la base de données de radio-navigation qui est très vaste, mais aussi grâce à des possibilités ATC incluses, ainsi que la présence d'un GPS et de pilotes automatiques, tous deux en standard sur l'ensemble des appareils.

Corrections

Les cockpits sont certainement l'une des parties les plus réussies, graphiquement parlant. Ceux-ci beneficient d'une multitude de détails qui, même sans atteindre le niveau de Fly (voir ce mois-ci), figurent parmi les plus réalistes qui soient. Un peu partout, une multitude de boutons, leviers, et autres switchs foisonnent, et on se rapproche vraiment de la réalité. Au rayon des nouveautés, le réglage des instruments possède une incrémentation beaucoup plus fine, permettant des réglages bien plus précis. Les vues internes et externes sont elles aussi appréciables, même si rien ne bouge sur les ailes vues de l'intérieur. Lorsqu'on sort admirer l'avion au dehors, rien n'a trop changé depuis le premier épisode. On remarquera tout de même les gouvernes animėes. Aussi surprenant que cela puisse paraître, les choses ont été grandement améliorées depuis le premier jeu. Enfin, il semble possible de se poser en faisant un vrai arrondi et sans rebondir sur la piste comme une balle. Les ajustements de puissance pour les différents appareils semblent enfin avoir été réglés correctement, notamment pour les bimoteurs Baron 58 et King Air B-200.

L'instruction

Plus que jamais, l'idée de passer un brevet de pilote virtuel est présent dans Pro Pilot. Cette fois-ci, un carnet de vol est associé à chacun des appareils et comprend, outre les spécifications techniques du domaine de vol, des leçons adaptées pour chaque avion. Ces vols, directement accessibles du livret à tout moment dans le jeu, sont en fait des leçons très bien réalisées. Elles reprennent l'ensemble de celles pouvant amener à passer un brevet de pilote de base et une

Bob Arctor

B 1915



▲ Le GPS qui permet de se repérer dans l'es pace, sans mettre les doigts dans les balises de navigation.

LEXIQUE

ATC: Transmissian du trafic aérien.
VFR: (Visual Flight Rules) Règles de vol
visuelles. On se sert de points de repère
visibles dans les plans de vol ofin de défini

IFR: (Instrument Flight Rules) Règles de vol aux instruments. Les radios du bard (Var, At ADF GPS) secont utilisées nour le plan de va



*** A

licence IFR.

▲ Les couches nuageuses, très fidèles à la realite : la veritable innovation de Pro Pilot 99.

COURSE DE PETITS TANKS
PC CD-ROM
ÉDITEUR GROLIER INTER.
DÉVELOPPEUR GROLIER INTER.
SORTIE PRÉVUE MAI 99





Il faudra vous mettre à l'eau! Certains éléments de décor seront inévitables, et n'auront pour seul rôle que de vous ralentir dans votre course.



Tank Racer

Grand moment d'extase : l'écrabouillage en règle d'une voiture de flics. ▼





Une excursion sur la Lune est prévue.

e monde change, les frontières aussi. Et ça sent bon l'âpre odeur de la poudre, pendant qu'on entend, en stéréo, des chenilles qui font rigoler l'asphalte de n'importe quelle capitale d'une république bananière. Le tank est à la mode, ces derniers temps. Il n'y a qu'à regarder autour de nous pour nous en apercevoir : les jeux vidéo grouillent de tanks, les films qui sortent sont pleins de tanks, la poli-

tique internationale est habillée en tank, tandis que la moindre minette s'affuble d'un

costume de tankiste pour sortir en boîte. Comme la nouvelle saison de Formule 1 vient de commencer, nos amis de Grolier Interactive nous sortent, eux, une course de tanks. Attention, des petits tanks, pas question d'un simulateur de marchand de mort. Il s'agira là d'un produit tout public, où le tank ressemblera plus à une Majorette (vous savez, les petites voitures, pas les pouf-

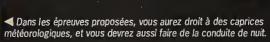
fettes) aux couleurs criardes, avec une petite tourelle qui tourne dans toutes les directions que Dieu veut bien lui donner, et un canon qui tire plein de choses rigolotes tant qu'on ne se les prend pas dans la tr...

Ainsi, on se verra propulse aux commandes d'un petit tank, au moteur bien huilé, qui devra parcourir plus d'une vingtaine de circuits avec des ambiances bon enfant, du type traversée de marais, ou encore, promenade dans un champ de mines. Les parcours seront, quant à eux, saupoudrés de plein de petits bonus étudiés spécialement pour ralentir votre adversaire, dans la mesure où, en mode course, vous ne pourrez pas le détruire. Pour amuser un peu plus le joueur, une option rėseau sera prėvue, qui pourra vous faire tourner à six participants sur les différents circuits, le tout, dans le cadre d'un minichampionnat. Évidemment, pour ceux qui se sentiront frustres de l'absence totale de destruction du véhicule voisin, il y aura un mode de combat du genre death match, où tous les coups seront permis. Comme ça, les pulsions violentes du joueur seront canalisées et s'exprimeront sous forme de hurlements de joie, dès qu'il verra son ennemi réduit à l'état de bouillie informe.

Pete Boule







JEU D'AVENTURE PC CD-ROM ÉDITEUR CRYO DÉVELOPPEUR CRYO SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



Atlantis

etit rappel historique : en 600 avant Jésus-Christ, Solon était un des hommes politiques les plus célèbres de Grèce. Après avoir mís en place une série de réformes politiques et économiques, il se retira quelques temps en Égypte où les prêtres de Saïs lui racontérent la fabuleuse histoire de l'Atlantide. L'Atlantide était un empire prospère, mais les Atlantes tentèrent de s'emparer de la Grèce et furent repoussés. Poséidon, le dieu de la Mer, décida alors de les châtier : des tremblements de terre et des inondations engloutirent l'Atlantide. De retour en Grèce, Solon raconta cette histoire. Deux siècles plus tard, Platon se fit l'écho de ce récit, dans deux ouvrages : le « Critias » et le « Timée ». Il fixa la destruction de l'Atlantide à 9000 ans avant Jésus-Christ, situa l'Atlantide à l'ouest de l'Égypte, au-delà du détroit de Gibraltar. Pour ajouter encore au mystère, l'ouvrage de Pla-

ton s'interrompit brutalement au milieu d'une phrase, pour une raison qu'on ignore. Ainsi est né le mythe de l'Atlantide, qui perdure encore aujourd'hui. Sorti en Juin 1997, Atlantis, le jeu de Cryo s'inspirait de ce mythe. Dans une ambiance onirique, aux graphismes époustouflants et à la musique envoûtante, vous vous retrouviez au cœur de sombres complots et de querelles de pouvoir dans la cité engloutie. Esthétiquement, le jeu était une réussite incontestable, Cryo ayant réussi à recréer un univers d'une rare beauté. Malheureusement, la jouabilité n'était pas à la



hauteur de l'environnement, et l'aventure était d'une rare linéarité. De plus, certaines séquences à la Dragon's Lair vous obligeaient à cliquer au bon endroit au bon moment, sous peine de mort prématurée, avec comme punition de refaire la même séquence autant de fois que nécessaire. Les sauvegardes étaient automatiques, et il n'était pas rare d'avoir à se retaper vingt fois la même animation avant de trouver le bon enchaînement de clics, principe bien connu des jeux à la durée de vie artificiellement allongée. Cryo a dû batailler pour trouver un nom à la suite d'Atlantis. On a ainsí échappé à « Atlantis, la suite », « Atlantis, le retour », « La vengeance d'Atlantis », et c'est « Atlantis II » qui l'a emporté haut la main. En cette fin de froide période hivernale, seules quelques images et animations ont transpiré du développement de ce soft. Encore une fois, les graphistes de Cryo sont à la hauteur de leur réputation, et les images sont

magnifiques. Même si ce n'est qu'un mínuscule détail, je dois dire que j'ai particulièrement halluciné sur les yeux des personnages, criants de vérité, si tant est qu'un œil puisse crier. Rien n'a pour l'instant filtré quant au scénario, ni d'ailleurs sur le système de jeu. Impossible donc de savoir si les défauts du premier épisode seront corrigés et si le gameplay sera revu à la hausse. Bon, dire que j'ai un doute serait médire en l'état actuel des informations dont je dispose, aussi je me tairai. D'ailleurs, ce n'est pas avec quinze images et trois animations que l'on va pouvoir se faire une idée. J'arrête de jouer les madame Soleil, et je vous vous laisse plutôt admirer ces superbes images en attendant de plus amples renseignements.









En espérant que l'association Familles de France ne nous lira pas. 🛦

Kika

STRATÉGIE PC CD-ROM ÉDITEUR GREMLIN INTER. DÉVELOPPEUR DMA DESIGN SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



Tanktics



▲ Un oiseau avec un aimant, et vous voilà équipé pour faire la guerre à la planète entière. Ah! si j'avais su ça avant, ma carrière aurait été toute tracée.



A lin sustàme de peque vous

▲ Un système de bonus vous permettra d'améliorer vos tanks et de maîtriser ceux des ennemis. ne histoire de tank. Le sujet assomme déjà. En plus de ça, un jeu de stratégie temps réel. On imagine très bien de nouveaux combats dans le désert de Libye genre Spearhead. Vous connaissez pas ? Moi, très peu. Il n'y a que les fanatiques qui sachent de quel type de jeu il s'agit. Alors avec Tanktics, on s'attend au pire.

Respirez un bon coup, ce soft-là va vous étonner. Déjà, la vidéo d'intro nous signale tout de suite que l'on s'est mis le doigt dans l'œil. Non, rien à voir avec tous ces produits de simula-

tion stratégie aux touches aussi invraisemblables qu'incommodes. Tanktics vous ouvre les portes d'un bric à brac incroyable, aussi drôle que bizarre.

Croisez un oiseau avec un mouton, et vous avez face à vous une machine de guerre surpuissante. De ces deux bêtes et de tous les débris qui passent à votre portée, vous tirerez le nécessaire à construire des chars démontables et remontables en un clin d'œil. L'oiseau vous servira de main téléguidée, tandis que le

mouton offrira sa force motrice pour accélérer la vitesse du Part-O-Matic. Ah ! Je ne vous ai pas dit ce qu'était le Part-O-Matic. C'est pas grave, vous le découvrirez vite tout seul.

Tanktics ne semble avoir que peu de liens avec un jeu de stratégie tank classique. Maniant l'humour aussi bien que la jouabilité, il nous promet de grands moments de délire. Seule ombre au tableau : il semblerait que le mode multijoueur n'existe et n'existera pas. Alors sera-t-il vraiment aussi délirant que les développeurs nous l'assure ? Ca reste à vérifier.

Kika





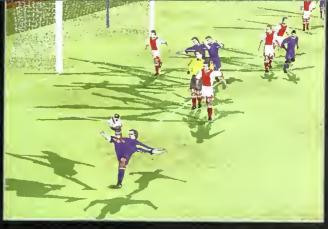




▲ Les tanks sont faits de l'assemblage de pièces que vous aurez empilées les unes sur les autres. Le résultat peut parfois être assez étonnant.

FOUTEBOL À RÉPÉTITION PC CD-ROM ÉDITEUR EIDOS **DÉVELOPPEUR** SILICON DREAMS **SORTIE PRÉVUE AVRIL 99**





UEFA Champions League '99

'est fou quand même : j'ai beau sauter dans tous les coins en mitraillant les nuages, tirer des missiles aussi souvent que Gana réinstalle Windows, avancer à croupetons entre les balles avec un shotgun en main, pas moyen de jouer à Half-Life tranquillement, ces jours-ci. Il y a toujours cette petite voix intérieure qui me fait : « Dis donc, gars, il est quand même deux heures du mat, là, et t'as encore une preview à écrire sur un jeu de foot ». Culpabilité, ça s'appelle, et la première syllabe est une indication de lieu.

Remarquez, UEFA Champions League '99 est un cas assez marrant. Vous vous rappelez World League Soccer ? C'était un jeu de foot (pas mal, d'ailleurs) sorti au moment de la Coupe du Monde. Vous vous rappelez Michael Owens WLS 99, sa suite? Eh bien dans ce cas, vous vous rappelez UEFA

12:20 DYNAMO KIEV 0-0 INTER MIL ▲ Si l'on ne cherche pas à reconnaître les JUVENTUS NIVEAU KREKKEEKE

joueurs, le graphisme est plus agréable.

Champions League '99. Si, si, en fait les gars de Silicon Dreams ont réussi l'exploit de sortir trois jeux de foot en huit mois, avec le même moteur. Comme déjà leur moteur graphique donnait l'impression d'assister au Congrès annuel des sosies de Frankenstein, vous imaginez comme je

suis content de retrouver une troisième fois mes 22 petits zombis sur le terrain...

Bon, je suis méchant, c'est vrai : en fait, UEFA Bogdanofs Club Machin a l'air pas mal. Comme son nom l'indique, c'est une simulation de Ligue des champions. Vous y retrouverez donc tous les clubs concernés, et eux seuls. À part les visages, le graphisme et l'animation ne sont pas déplaisants, et, malgré un léger manque de pêche, cette version bêta dégage une agréable sensation de football : placements corrects, situations vraisemblables, comportements logiques, il y a là matière à un jeu qui tient la route. Mais vous pouvez continuer tranquillement à fréquenter le serveur Half-Life de Joystick sur Internet, je vous en dirai plus le mois prochain.

PC CD-ROM ÉDITEUR INTERACTIVE MAGIC DÉVELOPPEUR **ERUDITE SOFTWARE** SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





piquets.

Nord contre Sud



STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR
CHARYBDIS LIMITED
SORTIE PRÉVUE MAI 99



Machines



▲ Quelques bonnes bastons pourront être organisées, çà et là, au cœur même des bâtiments d'une base. Comme quoi, il est généralement plus facile et plus amusant de viser dans un couloir!

'espèce humaine est pleine de surprises. Non contente de disparaître bien comme il faut en 2173, elle laisse en héritage des millions de machines à travers toute la galaxie. Une fois correctement déréglées, celles-ci ne rêveront plus qu'à une seule chose : se foutre sur la gueule. Ainsi, les champs de bataille seront paradoxalement plus propres, mais aussi plus pollués. Imaginez donc un peu! À la place des 5 litres de sang d'un être humain normalement constitué, accompagnés de toute la viande, on trouvera des machines éventrées, croulant sous leur huile, libérant leurs réacteurs nucléaires et répandant leurs précieux rouages. Comme il n'y aura plus un seul être vivant à cette époque de



Ce sera un jeu où les explosions nucléaires pousseront comme des champignons.



l'année, Acclaim nous proposera donc, au printemps prochain, un petit simulateur en 3D de destruction de machines. Non content de gérer le bon déroulement du massacre, vous pourrez aussi vous occuper de vos recherches et vous glisser dans la peau de l'un de ces dignes futurs ex-descendants du genre humain. Et cela, soit pour continuer les recherches dans le but de trouver les meilleurs moyens imaginables d'écraser la machine du concurrent, soit pour vous charger personnellement de l'éradication de votre charmant voisin. Évidemment, vous devrez vous occuper de la gestion des ressources naturelles offertes par les différentes planètes que vous squatterez. De plus, vous pourrez entrer dans les bâtiments de votre cher adversaire pour l'aider dans ses travaux de recherche et de production, si, bien sûr, un tir de missiles (ou encore de gatling) dans une chambre close peut être considéré comme une aide. L'objectif avoué de chacune des parties en présence étant de coloniser un maximum de planètes, inutile de préciser que la destruction totale de son voisin bien aimé restera la condition sine qua non du succès. Bien que l'arme nucléaire de forte puissance soit utilisée outrageusement, il faudra que le joueur relativise les dégâts qu'il aura infligés ou subis. Après tout, il n'y a plus d'être humain encore vivant, donc personne pour subir les effets cocasses et pittoresques des radiations. À y penser, à deux, le jeu promet d'être très politiquement correct : personne ne tuera personne.







A Faudra vous faire une raison, mais ces assemblages douteux de taules, de rivets et de vis constitueront la majeure partie de vos équipes de chercheurs.

SHOOT 3D PC CD-ROM ÉDITEUR INTERPLAY **DÉVELOPPEUR OUTRAGE SORTIE PRÉVUE MAI 99**





■ Parmi les nouveaux effets graphiques, ces nuages de fumée volumétrique.

«Vous affronterez des hordes de robots dont l'IA sera particulière à chacun», nous assure-t-on. ▼

La est simple: plein de couloirs et temps des leviers à actionner..



utrage reprend le flambeau des mains de Parallax Software, les développeurs originels de Descent I et II, pour nous concocter ce troisième opus sous le regard bienveillant d'Interplay l'éditeur. Mais, attendez, Descent III vous l'avez déjà eu en démo sur le CD en fait. Je dois pas avoir grandchose à vous apprendre de nouveau, du coup. C'est cool, ca va être une preview vite torchée. Bah, si vous étiez pas si bien informés, je vous aurais bien raconté que Descent 3 est un shoot 3D d'un genre particulier, puisqu'on se déplace dans des tunnels souterrains à bord d'un petit vaisseau capable de tourner dans tous les sens. Mais bon, ça serait étonnant que vous ayez jamais mis les paluches sur une quelconque mouture de Descent. J'aurais aussi pu bavasser sur le nouveau moteur graphique exploitant les derniers raffinements en la matière : lumière volumétrique colorée, réflexion spéculaire, sous Direct3D ou Glide. Eh oui, j'aurais pu lâcher quelques chiffres: 3 vaisseaux différents à piloter, 10 armes, 15 niveaux gigantesques comprenant - et c'est la nouveauté des zones en extérieur. Mais finalement, je me contenterai de quelques questions; car, en attendant la version finale pour le test, le suspense reste entier et insoutenable. Est-ce que les effets d'environnement tels que le vent, la pluie et le feu auront une réelle répercussion sur la jouabilité ? Est-ce que l'on pourra pousser la résolution au delà du 640x480 qui fait un peu petit budget sur nos TNT et autre Rage Fury ? L'IA, qu'on nous promet différente pour chaque ennemi, tiendrat-elle ses promesses ? Quiche ou pizza ? Euh...

lansolo

▼ Pour s'éclairer dans la pénombre des corridors, des flares bien pratiques.



STRATÉGIE PC CD-ROM ÉDITEUR CRYO INTER. DÉVELOPPEUR CRYO INTER. SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





Chronique Moire de la Lune Noire



▲ C'est clair, ce sera sanglant, de la boucherie à l'état pur avec grillade à la demande grâce à des effets de flammes. Un délice pour les gastronomes.





Les contrées sont peuplées.
Les vaches et les cochons
offriront une compagnie
agréable, prompte à prendre
les coups à votre place.

ui a oublié l'excellent Dark Omen ? Qui espère un Dark Omen 2 prochainement ? Nous tous, je crois. Et voilà que l'on nous propose un jeu presque comme Dark Omen. Une aubaine pour nos appétits. Le scénario prend pied dans les Chroniques de la Lune Noire. La BD scénarisée par François Marcela Froideval offre ainsi un arrière-plan d'heroic-fantasy aussi sombre que celui de Dark Omen. Découlant directement des protagonistes mis en scène dans la BD, quatre campagnes vous seront proposées. Le graphisme diffère complètement avec ce qui se fait actuellement dans le genre. Pas de 3D accélérée mais une définition très fine à la Warcraft, travaillée au maximum.

Les batailles reprennent, en gros, le même principe que ceux de Dark Omen : vous déplacez vos unités par groupes, sorts et objets magiques soutenant vos efforts. Entre deux affrontements, vous avez la possibilité de vous reposer dans votre château. Si vos résultats financiers suivent, vous deviendrez bâtisseur pour upgrader vos soldats. Le nerf de la guerre est toujours l'argent. Victoire, tribu et aide de vos alliés seront vos ressources essentielles.

Ainsi, les drapés des fringues des unités sont entièrement

reconstitués.

Pour l'instant, la version que j'ai eue dans les mains était encore en plein chantier. Donc impossible d'avoir une idée de ce que le jeu aura dans les tripes. Mais si les missions sont aussi bien conçues que celles de Dark Omen, sûr qu'il cartonnera à mort.

Kika





ACTION PC CD-ROM ÉDITEUR UBI SOFT **DÉVELOPPEUR DRAGO ENTERTAINMENT SORTIE PRÉVUE MAI 99**

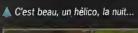






errière ce lamentable jeu de mots digne de notre ami Antoine (à la pub) au plus haut de sa forme, se cache le tout premier jeu d'un studio de développement polonais. Hell Copter, donc, s'inscrit dans la lignée des MIA et autres « machin » Strike, puisque ce shoot 3D vous mettra aux commandes de trois hélicos aux capacités propres (et up gradables grâce à l'achat de pièces). Tout cela dans le but d'anéantir une trentaine de trucs différents, bien évidemment : blindés, hélicos, terrains d'aviation, bâtiments, etc. Bah ouais, si c'était pour aller faire vos courses, on vous aurait filé une Clio, faut quand même pas déconner. Le jeu comprendra 20 missions classiques, ainsi que 5 niveaux dédiés exclusivement au jeu en réseau. Ces dernières se dérouleront aussi bien de jour que de nuit et dans des environnements visuels variés (enfin, on espère...). Le moteur sera uniquement Direct 3D et proposera les effets spéciaux aujourd'hui entrés dans les mœurs (lens flare, effets d'éclairage, explosions, etc.). Enfin, 4 gars pourront jouer simultanément sur Internet ou en réseau local, ce qui est plutôt cool. Reste simplement à voir si Hell Copter va reussir à tirer son épingle du jeu, sans proposer une simple repompe peu inspirée de ses prédécesseurs.

Fishbone







▲ Les visées sont automatiques. Pratique pour les polios.

FOUTEBOL ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR PIXELSTORM
SORTIE PRÉVUE FIN
AVRIL 99



Puma Street Soccer



Oui, là, entre les deux avions, les pilotes de ligne en grève ont installé un terrain de foot.

> Forcément, 4 joueurs par équipe, c'est plus facile à animer. Et pourtant...

STERM PUMPY JA

on, bon, bon, okay, la dernière fois que j'ai présenté ce jeu, j'avais ironisé bêtement sur les noms de pompes de sport à l'aide de jeux de mots douteux. C'était bête. Très bête. Après tout, un fabricant de chaussures a le droit de sponsoriser un jeu vidéo. Surtout si tous ses petits camarades s'y sont mis avant lui. Du coup, c'est naturel que Panther veuille niquer Mike et Der-die-das, Oups.

Alors, le street soccer, comment ça marche?
Le Larousse nous indique qu'il s'agit d'une activité de plein air destinée aux jeunes sauvageons ivres de virtuel qui pourront ainsi brûler utilement cette énergie perturbante qui les pousse à manquer de respect aux autorités en général et aux abribus en particulier. Ne confondons pas, il ne s'agit pas d'un vulgaire football de cour de récréation : non-non-non, c'est du street, tu vois, sur un playground un peu destroy, mais c'est pure action, tu vois.

En théorie, ce que le balle-au-pied-dans-la-rue perd en intérêt tactique (le terrain est tout petit et il n'y a que 4 joueurs par équipe), il le gagne en rythme trépidant et en sensations. De l'arcade donc, au programme : plus de 40 joueurs internationaux et tout plein de coups spéciaux, spectaculaires et tout. Pour l'instant, l'animation est sympatoche mais pas décoiffante. Nous en saurons plus avec une version finale le mois prochain. À moins que Puma Street Soccer soit à nouveau happe par une mystérieuse warp-zone et disparaisse encore plusieurs mois. Rigolez pas, la matrice spatio-temporelle des jeux vidéo semble très instable ces derniers temps.

Ivan Le Fou



STREET FIGHT/BOUCHERIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC
ARTS/ACCOLADE
DÉVELOPPEUR
BEYOND GAMES
SORTIE PRÉVUE MAI 99



→ À chaque fin de niveau, vous affronterez un Boss au caractère encore plus vindicatif que ses nombreux sous-fifres.

Voici deux des nombreux bolides qui vous seront accessibles. La vitesse, la solidité et la maniabilité des véhicules changeront en fonction de votre choix. V



n aurait voulu faire un simulateur de pein-

Redline



ture rouge qu'on aurait pas fait mieux ! Redline va sortir pour nous en mettre plein la vue. Délibérément proclamé « jeu de combats urbains », Redline vous enverra en 2066 dans une ville tentaculaire où s'affronte une quantité non négligeable de gangs. En cherchant bien, vous trouverez quelques flics. En attendant, vous partirez comme membre d'un gang ayant pour objectif de supprimer vos concurrents directs, sous les chaleureux applaudissements de la police locale. Celle-ci se contentera de compter les points, et un peu sur vous par la même occaz'. Le jeu (j'insiste sur le terme « jeu », histoire que certaines associations bien pensantes puissent un peu se tirer les doigts du cul et jeter un coup d'œil dans le dictionnaire) se déroulera dans un décor en trois dimensions et destructible dans un pourcentage non négligeable, victimes innocentes comprises. Vous pourrez affronter vos ennemis à bord de plusieurs types de véhicules ou à pied, armé de votre fusil d'assaut. À noter que, si vous pouvez écraser vos ennemis piétons à bord de votre voiture. ceux-ci ne se priveront pas non plus pour vous passer dessus si vous vous retrouvez à pied. C'est en tout plus d'une dizaine de véhicules qui seront mis à votre disposition pour explorer les 7 environnements que vous traverserez au cours de vos 10 missions. Vous devrez, bien sûr, alterner la marche à pied et la conduite pour atteindre vos objectifs. L'accent sera mis sur le côté destroy romantico-gore de l'histoire, au point que chacun des morts que vous aurez l'occasion de fournir contien-

> rencontrer à 16 joueurs sur des batailles en rézeau via le Net. Pete Boule







dra plus de 10 litres de sang, au lieu des 5 syndicaux d'un homme moyen. Pour conclure, vous aurez l'occasion de vous

ou moins repérable de loin.

Plutôt que de bêtement disparaître, les cadavres que vous laisserez derrière

vous exploseront!

168 • JOYSTICK 103

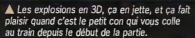
ARCADE PC CD-ROM ÉDITEUR GREMLIN **INTERACTIVE** DÉVELOPPEUR DMA DESIGN SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





Wild Metal Country

'amour de DMA Design pour les chars doit être puissant. Ce n'est que le second jeu concernant nos amis les tanks qu'ils prévoient de sortir le même mois. Ces petites bêtes, y a pas plus attachant. Leurs chenilles ciselant le sable de leurs empreintes, leurs hautes tourelles se découpant dans le soleil couchant, figurent le rêve de tout homme normalement constitué pour être bernard-ermite. Il ne manque que le bruit des vagues et des obus pour se croire au paradis. D'ailleurs, on s'y croit. Question obus, ils tombent dru. Wild Metal Country vous soignera comme vous l'avez toujours espéré. De votre char, vous pourrez admirer les troupeaux de tanks sauvages paître dans les plaines. Avec un petit peu de chance, vous en tirerez sans doute un ou deux, et volerez leurs trésors les plus chers. Et puis, si le temps se gâte, vous éviterez la pluie d'obus en passant entre les gouttes. Difficile exercice, mais ô combien excitant. Vous l'avez compris, WMC sera un jeu 100 % baston, où le seul but consistera à collecter des récipients colorés avant les autres tanks. Le mode solo risque donc d'être un peu lourd et répétitif. Mais le réseau s'annonce génial, d'autant que le graphisme et les explosions donnent un avant-goût bien sympa.







De jour, de nuit, y a pas d'heure pour s'exploser entre machines consentantes.

petites annonces

VENTES PC

Dép. 06. Vds K6 200MMX, 64Mo SDRAM, HD Quantum 4,3Go, Millenium 4Ma, 58 Awe 64, 30fx maxi, CD 16x, Natural Keyboard Microsoft, moyen tour 2 ventilos Streamer 240Ma : 3000F (+800F écron 15" neuf). Tél.: 06 87 44 25 58 (Nice).

Dép. 06. Vds P15D DD 2Go 32Mo de RAM, CD 24X, ècron 14", Windows 98, souris + dovier 105 touches, carle son Sound Blaster 16 bits. Prix : 3000F. Tél. : 04 93 44 10 17. Si répondeur, loisser message.

Oèp. OB. Yds Blaster Bonshee 3Dfx PCI, 16Mo 50RAM, 2 mois : 700F. Rivo TNT AGP 500F. Tél. : 03 24 59 22 40 op 18h.

0ép. 11. Vds P150 Intel, 48Mo RAM, DD 1,2Go, CD 8x, carte vidéo 2Mo, carte son ESS 16bits, érron 14", Win 95 CD, Office 95 CD et jeux. 5000F. Tél.: 04 68 43 3D 84.

Oép. 13. Vends carte vidéo Matrox Mystique 220 4Ma 200F + Girus Logic 2Ma 100F + imprimante HP Deskjet 500C cauleur á débottre. Appeler Baptiste ap 19h au 04 91 73 27 04.

Dép. 13. Vds P233 MMX : 250F, cm socket 7 Asus TX97-L : 300F, 64Ma 50RAM 66MHz : 400F, boîtier mini tour AT Asus : 200F. Contarter Cédric au 04 91 44 57 95.

Dèp. 26. Vds P200 MMX CD BX, 64Mo SDRAM, 30fx2, DD 3 et 1,2Go, 15", jeux et utilitaires : Prix 4500F. Yél. : 04 75 70 42 46 (vidêo 4Mo)

Dép. 26. Vds cm 440LX + PII 266MHz + 64Mo 5RAM + carte graphique i740 AGP 8Mo le tout 2500F; ou cm 440LX + 64Mo 5DRAM: 900F au vds Tuner TV Diamond 400F. Tél.: 04 75 42 17 50 ap 20h contact Dong.

Dép. 29. Vénds carte 3D Ati Xper@play98 AGP BMo + jeux, le tout neuf. Prix à débattre. Tél. : 02 98 25 91 88.

Dép. 34. Vds Intel P166, 48Mo RAM, OD 4,2Go, S8 AWE 64, CD 8x, 3DFx Monster 3D, écan 14", modem self memory 33 600, carte réseau, Win98, Office 97pra, logiciels, prix : 6500 à débattre. Tél. : 04 67 75 44 23 Peter.

Dép. 38. Vds CPU Cyrix 200+ 250F, 4x8Mo EDO 150F, 3Dfx1 250F, carle mère VXPRO JQ 300MHz 200F. Tél. : 04 76 85 00 55 ap 20h ou 06 10 40 78 49 heures bureau.

Dép. 38. Vds 18M 333 Celeron 32Mo 50RAM PC100 DD 3,2Go video 53 3D + 2x3Dfx2 12Mo Maxi Sound 64 CD 32x + Vin98 + 0ff95 + jeux + souris et davier ss maniteur 4600F + maitié frais envoi état neuf. Tél.; 04 74 54 47 69.

Dép. 42. Vds carte son compatible 5816 avec modern interne 23000 : prix à débattre. Achète au échange P200 à 300MMX. Tél. : 04 74 87 81 00 et demander Guillaume.

Oep. 57. Vds corte 3Dfx Voodoo 1 + derniers Orivers : 200F, Tel.: 06 14 06 11 36.

Dép. 59. Vends cartes Creative Labs 30fx et Voodoo 2 + Intel i740 + 4 jeux garanties 7 mais. Prix le tout : 1300F. Tél. : 06 10 23 70 57. E-mail : shouve@aol.cam.

Dèp. 59. Yends lecteur Zip sur port porollèle inclus 5 disquettes vierge + disquette tools + drivers 700F à débattre. Tél. : 03 27 66 58 91 oprès 1 9h ou diabla 21@caramail.com.

0èp. 60. Vds K6 350 MHz + care mère Asus P5A-8 1200F ó déb. + Sound Blaster AWE 64 150F + Mystique 4Ma 250F, Tél. : 03 44 41 40 45 ou duris42@dub-internet.fr.

Dép. 61. Vds Cyrix 166+ sur cm VX + 32Mo EDD + carte vidéo S3 Virge 2Ma + boitier moyen AT le tout 1000F. Possible détail. Tél. : 02 33 26 34 84. E-mail : matthew@wanadoo.fr.

Dep. 66. Vds carte 5CSI 1505 + drivers 350F et vds carte 3Dfx avec Pod + carte graphique S3 Virge PCI : 2D / 3D, 64 bit, 4Mo. Le tout : 55DF. Tel : 04 68 55 99 32 ou bommarc@europost.arg.

Dép. 75. Vds Matrax G200 AGP version aem : 500F. Contacter Christophe au 01 43 67 12 36.

Dep. 75. Vds P2-233 + 64Mo + 15" + ATI-Rage Pro AGP cm Abit LX6 + CD 32x + enceintes + c. son dynamic 3D Guillemot + boîtier ATX + souris + logiciels. Le tout pour 6000F. Tel. : 01 46 06 55 51 demander Julien. E-mail : js1@dub-internet.fr.

Dép. 75, Vds carte 3D Xpert Works 4Mo : 350F, Tél. : 01 42 54 08 94 à Fabrice.

Dep. 75. Vas boilier moyen tour AT 250W + corte mère socket? Intel TX + Cyrix 233MHz MMX : 500F clavier + souris offerts vente au détail possible. Tél. : 01 46 45 50 40 (loon), e-mail : ioam@caramail.com.

Dép. 75. Vends corte 2D/3D Motrox Millennium G20D AGP BMo SGRAM prix : 500F. Contocter Ludovic ou 01 48 42 36 58 oprès 19h ou ou planes@club-internet.fr.

0ep. 75. Vds Maxi Sound Hare Stud 100 300F. 3DFx2 Monster 500F Matrox Millennium 4Mo 200F 58 AWE 64 200F liyoma Vision Master Pro 21 sous garantie 8800F. Tel H08 01 45 14 76 68 au D6 12 97 63 35

Dép. 76. Vds moniteur ADI 15": 800F, corte vidéo 2Ma Mystique : 200F, CD 32X Philips : 300F. Demander Stéphane au D2 35 37 66 02 ap 19h.

Dèp. 76. Vds imprimante manochrome Canon B1200 jet d'encre 200F + scanner à main Trust noir et blanc 100F. Cantacter Charles au 02 35 56 09 07 au 6h30 en semaine au le W-E.

Dép. 77. Vds P133 16Mo RAM 1Go S816 CD 4x écron 17" davier souris HP 100W corte vidéo Diomond Steal 64 VRAM. Prix 5000F le tout. Contact Victor 06 60 87 41 82.

Dēp. 77. Vds PC 166MMX 80Mo RAM, 0D 4,2Go + CD 12x, vidēo Mystique 2Mo + S8 AWE 32 + HP, imprimente couleur jet Canon BJC4100, Win98, off, jeux. Prix : 4990F avec écron 17" ou 4400F avec écron 14". Contacter Michoël au 01 64 34 24 69.

Dēp. 77. Vds K6 3D-Now 300MHz (ov : 375MHz), 32Mo SDRAM, 1Mo cache, CD 24x, Maxi Sound 64 Dynamic 3D 2Mo, 4,3Go, ATI Xpert Play 4Mo 5GRAM AGP, ërron 15" Torgo, HP 80W, logiciel + jeux : 4990F. Tēl. : 01 64 05 21 55 ap 19h.

Dép. 77. Vds Fox Modern vocal Olitec Self Memory 33600 : 350F. Tél.: 06 12 82 21 02.

Dèp. 77. Vds lecteur (O (Cyber Orive) 24x 200F. Tél.: 01 64 67 77 27 e-moil: eddy 32@dub-internet.fr.

Dép. 77. Vds 2 caries Creatives Labs 3Dfx 2 8Mo les 2 caries : 980F + jeux. Frais en contre-remboursement campris. Baron au D1 60 67 89 22

Oép. 77. Vds carte son Sound Blaster Live + enceintes et coisson de basse PC Works 1000F voleur 1800F. Joystick retour de force Microsoft the 500F. Joystick Precision Pro 200F ATI 8Ma 250F. Tél.: 01 60 68 81 06.

Dép. 78. Yds P200, 32Ma carte mère Asus 3Dfx 4Ma Mystique 2Mo DD 1,6Go, CD 8x (sons écron, sons corte son) + clavier + souris. Prix : 2000F. Tél. : 01 34 74 40 03 (rep) demonder Fabien.

Oèp. 78. Urgent 1 Vds P233 MMX, cm Shuttle 51 2Ko, 64Mo 50RAM, S3 Trio 64v, Dynomic 30, DD 2,1Go, CD 10x, écron 15", boîtes, notices, the : 4000F. Demander David au 01 39 52 61 06.

Dép. 78. Vds PC Intel P200, corte 53 2mo, 3DfxII 8Mo, CD 8x, 64Mo RAM, DD 1,2Go, carte son Sound Blaster 16, souris, clavier, Win98, jeux, Olfice 97 le tout: 3500F. Tél.: 01 30 78 09 88.

Den. 84. Vends moniteur 14" 500F. Tel.: 04 90 26 02 38 Sylvain.

Dep. 87. Vends corte vidéo 2D / 3D Creative Graphics Blaster Exxtreme (Permedio 2, 4Mo SGRAM, PCI) idéol pour P200 avec 3Dfx. Prix 200F. Vends écran 14" 150F ou le tout 300F port compris. Tél.: 05 55 79 06 02 après 18h. Dep. 92. Vds PC Celeron 450MHz 64Mo RAM PC100, DD 10Go, Riva TNT, 58 Live, cm Abri 8H6, modem 56K, CD Pioneer 36x, le tout 6000F. Tel.: 01 46 12 09 69 / 06 12 36 43 57.

Dép. 92. Vds P2-233 : 650 + cm Aopen AX6L : 450 + corte de décompression Mpeg-2 Creative : 500 + carte contrôleur UDMA : 150 + Sony 24x : 150 + 4x8Mo EDO : 200 + Ati Moch64 2Mo : 100. Tél. David a 18h ou 01 47 38 65 23 ou meniame@chez.com.

Dep. 92. Vds modern numeris U5 Booster Bewan : 1000F. Demonder François ou 01 47 72 19 59 ap 19h ou par e-mail : faxx@wanadea.fr.

Dép. 92. Vds P133 + 32Ma EDD RAM + carte son + 3Dfx + graveur + lecteur CD 8x + 53 Trio + carte mêre + 2 enceintes + logiciel + jeux : 2500F. Oemonder Antoine au 01 46 04 88 02.

Dép. 92. Vends corte mère TXPRO2 (233MHz): 250F, processeur AMD K6 2DOMHz: 250F (MMX), 64Mo SORAM (66MHz): 400F. Laisser un méssage au 06 07 57 62 62.

Dép. 93. Vds imprimonte Conon BJC-4000 couleur + recharge couleur. 400F. Tél.: 01 43 00 06 38 (demander Éric).

Dép. 94. Pentium 200MMX + 64Mo EDD + carte son 5816 + Matrox Mystique 220 + disque dur 2,5Go + davier + souris + CD 24x + W95 + jeux 2500F Urgent. Tél. : 01 45 93 47 06 op 20h.

Dép. 94. Vds cm Asus P2L97 + Pentium II 233MHz + carte graphique ATI Xpert Work 4Mo AGP + 3Dfx 4Mo 1350F. Tél.: 01 48 89 53 35.

Dèp. 94. Vds graveur Philips CD-RW/IDE/2x2x6x CDD 3610 + nappe. Prix à débattre : 1200F. Achète mémoire 2x16Ma EDO et CPU K6 ou P233. Contacter François ap 19h au 01 49 30 84 42.

Dèp. 94. Vends DD 3Go SCSI : 800F. Amiga 500 1Mo + écran + jeux + manettes + souris : 500F. Ecran 14" : 500F. Millennium 2Mo + 3Dfx 4Mo : 400F. Joystick Wingman Extreme + pad Tleader 3D : 400F. Tèl. à Julien ou 01 48 77 02 14 ou sebrienj@esiee.fr.

Dép. 95. Vends carte mère + ventilateur + K62 3D 350MHz le tout 1000F avant 2 mois. Tél. : 01 34 13 37 75 av 20h30.

Dép. 95. Vds 2 borrettes 32Ma 5DRAM : 200F pièce 58 AWE 64 : 300F CD 36x : 250F. Tél. à Anthany au 01 34 43 60 32 au anthonymarie@minitel.net.

Dèp. 95. Vends carte mère Asus (HX) 512Ka cache + CPU 100 + 128Ma RAM (4x32) + carte graphique. Contacter Yonn au 06 60 80 78 40 10. E-mail: yanncath@club-internet.fr.

Dèp. 95. Yds AWE 64 + logiciels fournis (drivers, applications et Unreal) + enceintes Labtec 50DF. Tél. : 01 30 3D 64 4D au brzfboss@aal.com.

Dèp. 95. Vds P166 Intel + cm 256K coche + 32Mo + DD 2,1Go + carte son Sound Blaster AWE 64 + rarte 2D / 3D Xpert@play 8Mo + CD 36x Crective + êcron 15" + filtre êcron : 3900F. Tél. : 06 82 DS 13 78.

Dép. 95. Vends portable Toshibo P166MMX ovec 16Ma RAM, lecteur 16x, disque dur de 2Ga. Prix : 6000F à débattre, Tél. : D1 39 59 7D 81 à portir de 17h3D.

Dép. 95. Vds Compo unité centrole DX2/66 20Mo RAM disque dur 520Mo CD 4x corte son intégrée lecteur3"1/2 boîtier format bureau. Prix: 600F, Tél.: 01 34 42 70 01.

ACHATS PC

Dép. 35. Achète volant + pédales pour PC (Win98) en bon état moximum 200F. Tél. : 02 99 52 39 96 de 18h à 20h.

Dèp. 62. Achète lecteur de CD Amstrad (voir prix). Contactez Christophe Lambolez, 29 rue de Frèvent, 62430 Sollaumines. Écrivez votre adresse ou votre tèl. :

Dèp. 66. Cherche carte graphique de toute morque de plus de 2 Mo de mêmoire ainsi qu'un processeur Intel ou AMD 200MMX au plus. L'iudie vos propositions au 04 68 22 77 68. Demonder Jérôme, ou e-mail: geronimo.iv@wanodoo.fr.

Dèp. 83. Achète corte 30fx1 ou 2. Faire offre ou 04 94 30 94 98 (répondeur), Merci. Pas sérieux, s'obstenir.

Dép. 92. Urgent 1 Achéte graveur CD en bon état. Demander Adrien au 01 46 05 51 10.

Dép. 94. Achète Pentium 200 + 2x16mo EDO + Matrax Mystique 4Mo ou Millennium 4Mo + 3Dfx2 12Mo. Faire offre au 01 48 86 83.

VENTES AUTRES.

Dép. 30. Vds Amstrod CPC 6128 + jeux, bon état de marche. Prix 400F. Tél. : 04 66 61 25 24 et demonder Timothée (le W-E de préférence).

Dép. 59. Vends : Mega Orive 2 manettes înfro-rouge + 4 jeux. Prix ó débattre. Tél. : 03 20 31 82 09.

0ép. 60. Yds console Sega Saurn + F1 Chollenge Ibe prix : 250F + recherche processeur K6 2 3D 233/266 + carte mère + 32 /64 Ma 5DRAM + CD 36x Tél.: 06 09 94 62 76.

Dèp. 71. Vds Amigo 500 + écron 10835 + ext.1Mo + lecteur disk externe + 2 joysticks + souris + jeux + monuels : 500F. Tél. : 03 85 93 30 73.

Dép. 75. Vds N64 avec 4 jeux. Prix : 1300F. Vds aussi tour 75MHz : 700F. Contacter Guillaume au 01 42 05 01 67 au kalimeraDO@aol.cam.

Dép. 75. Vds PlayStation + 2 manettes + 1 Memary Card + jeux. Appeler au 01 45 03 02 88 ou sur e-mail edhays@cybercable.fr. Le prix est à débattre.

Dép. 78. Vds sur Paris ou rp lecteur Laserdisc multistandard Pioneer 950 (PAL-NTSC) avec films NTSC. Le taut vendu 1990F. Tél.: 01 30 51 70 47 ap 19h.

Dèp. 78. Vds Nintendo 64, jeu, 1 gamepod, 1 kit vibration, boîtes et notices, êtat neuf, peu servi : 600F. À prendre ou à laisser. Tél. ô Mikkoël au 01 34 74 19 52 op 18h ou e-moil : msawat@dub-latenet fre

Dèp. 92. Vends console Sega Dreamcost avec jeux, VSM, Modern, transfa et transcodeur. 4500F prix à débottre. Tèl.: 01 46 55 00 32 à David ou écrire à David Selmon, 31 rue Jules Vedrines 92240 Molakoff.

ACHATS AUTRES

Dép. 75. Achète PlayStation en bon état, maximum 500F switché au 400F non switché. Oemander Thomas au 01 43 64 34 89 ou D6 60 86 34 89.

CONTACTS

Oép. 41. Recherche fous de Star Wars pour monter mêga site base de dannées motivation et bénévolot demandé. Contarter Fobien au 02 59 88 17 60 au sekhmet@citeweb.net au encore por ICO: n° 30294437.

Oép. 75. Recherche graphistes 3D + programmeurs bénévoles créatifs et insomnlaques pour créer le jeu de rôle de l'avenir. Oemander Civ ou 06 11 87 95 99 ou <u>david-x@hatmail.cam.</u>

JOBS

Dép. 75. Rayland Interactive recrute programmeurs {C++/DirectX/30/IA/Physique/réseou} et infographistes 3D low polygons, textures. Soloires motivants. Envoyer CV: 39, rue 5t Roch, 75001 Paris ou Tél.: 01 42 86 15 16.

Dep. 93. Dans l'objectif de compléter notre équipe pour la réolisation d'une démo jouable d'un jeu de stratégie/tactique/action/gestion en temps réel (3D iso + relief), recherche 2 infographistes 2D/3D (3D5 Max...) pour modélisation et animation. Contacter Nicolas au 01 43 32 45 52 ou (mess) 01 42 62 55 53 au por e-mail : knart@mygal.arg. au bacelar@chez.cam. Uniquement passionnés Paris, RP.

YEP! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK! Seules les aurnonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain munéro.

| Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle udresse : Joystick. Petites Annonces. 124 Rue Danton, TSA 51004. 92538 Levallois-Perret Cedex. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|--|--|--|--|--|-----|--|--|----|---------------------------------------|-----|-----|-----|-------|--|-----|--|---|---|----|-----|----|--|--|--|--|--|--|---|--------|--|--|
| Votre département (à remplir obligatoirement) | | | | | | | | | | | | | RU | RUBRIQUE: ACHATS VENTES CONTACTS JOBS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| JOYS | STI | ICK | 10 | 3 | | | | | | | | | | | ST. | ANI | DAR | D : [| | PC | | Ì | | AU | TRI | EŞ | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | - : | | | | | | | | 1.1 | | | | 1 | | | | ÓΙ | | 1.3 | | | 1 | | | 1 | | | | | | | 1 | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | - | | | | | | | | | \Box | | |



EN VENTE À PARTIR DU 7 AVRIL CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

